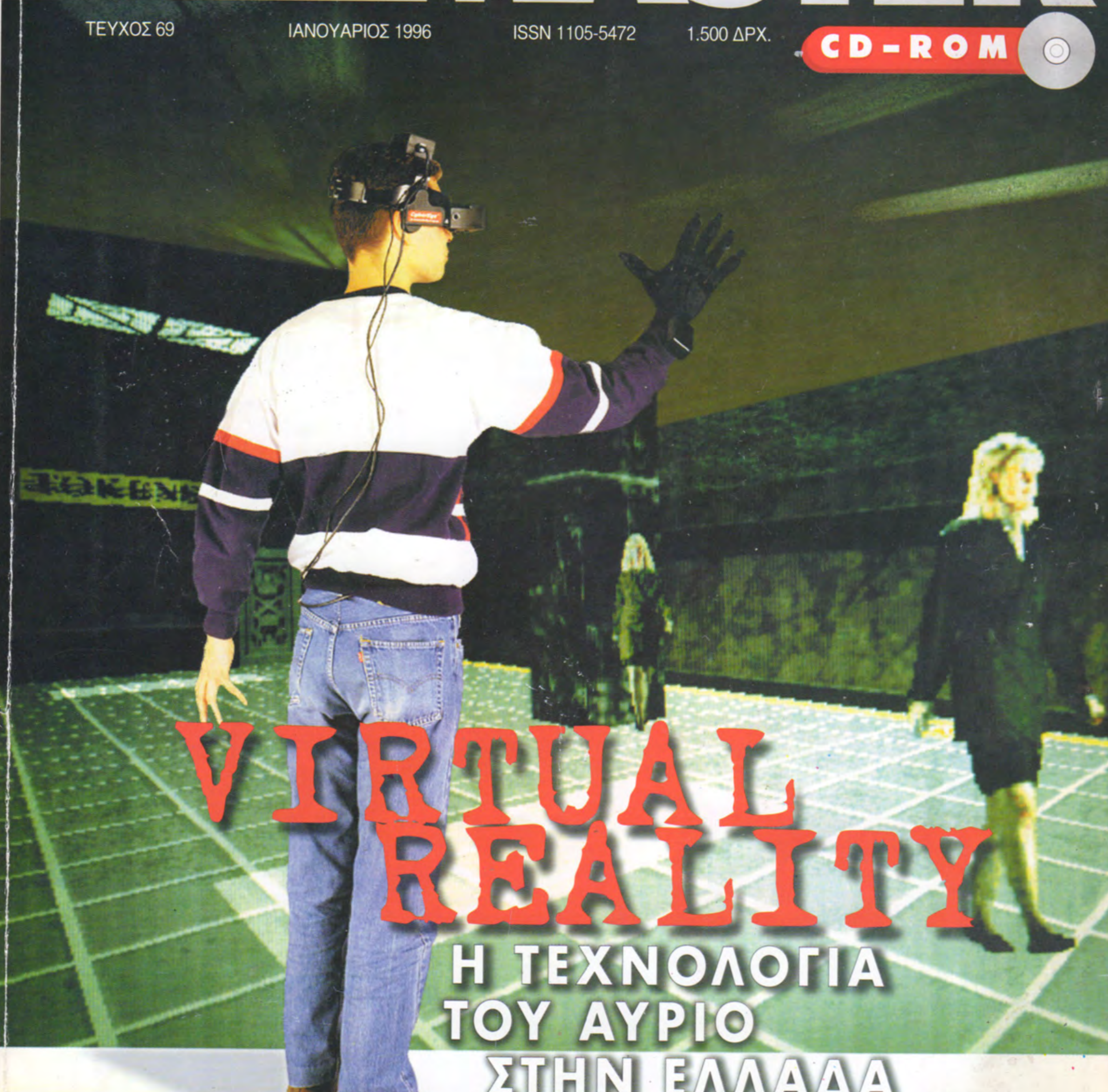
PC MASTER

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC-USERS

ΤΕΥΧΟΣ 69 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROM



ΤΟ INTERNET ΣΑΣ "ΑΝΟΙΓΕΙ" ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΟΛΟΚΛΗΡΟ!



9.300 ΔΡΧ.



2.800 ΔΡΧ.



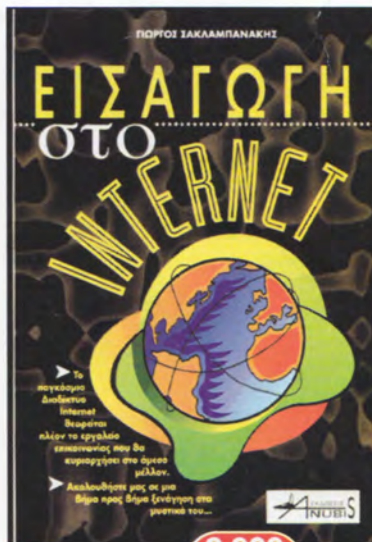
3.200 ΔΡΧ.



4.100 ΔΡΧ.



3.100 ΔΡΧ.



2.900 ΔΡΧ.

Η ANUBIS ΣΑΣ "ΑΝΟΙΓΕΙ" ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΟ INTERNET

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

EDITORIAL

Πάει ο παλιός ο χρόνος και, ως είθισται, ξεκινάμε την καινούρια χρονιά με ευχές. Ευχόμαστε, λοιπόν, σε όλους εσάς και σε όλους εμάς το 1996 να είναι ευτυχισμένο, ειρηνικό και γεμάτο υγεία. Μολονότι το 1996 είναι δίσεκτο, για εμάς το νέο έτος ανατέλλει με καλούς οιωνούς. Μετά το CD, το οποίο είχε πράγματι μεγάλη επιτυχία, ποδαρικό έκανε στο περιοδικό ένα ακόμα τυπογραφικό. Τι σημαίνει αυτό; Απλώς ότι το περιοδικό... πήρε σελίδες. Φυσικά, τώρα που έχουμε περισσότερες σελίδες λογικό είναι να έχουμε και περισσότερα καυτά θέματα.

Ξεκινάμε, λοιπόν, με το αφιέρωμα του μήνα μέσω του οποίου αναγγέλλεται η άφιξη της εικονικής πραγματικότητας στην ελληνική αγορά. Σε αυτό γίνεται λόγος για μία επερχόμενη πραγματικότητα αλλά και για μία πραγματικότητα που είναι γεγονός πια για τον ελληνικό χώρο. Κράνη, γάντια, ειδικές συσκευές έρχονται να κατακτήσουν την ελληνική αγορά Πληροφορικής. Εμείς τα είδαμε, τα δοκιμάσαμε και σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις και τις εμπειρίες μας.

"Let's Have Fun" είναι ο τίτλος του θέματος που συμπληρώνει το αφιέρωμα, ο οποίος αντιμετωπίζει την εικονική πραγματικότητα υπό το πρίσμα της ψυχαγωγίας.

Το δεύτερο θέμα αυτού του μήνα φέρει τον τίτλο "Windows 95 & DOS Games" και προσπαθεί να σας αποκαλύψει όλα εκείνα τα μυστικά που θα κάνουν τη συμβίωση των παιχνιδιών του DOS με το νέο λειτουργικό σύστημα πιο αρμονική.

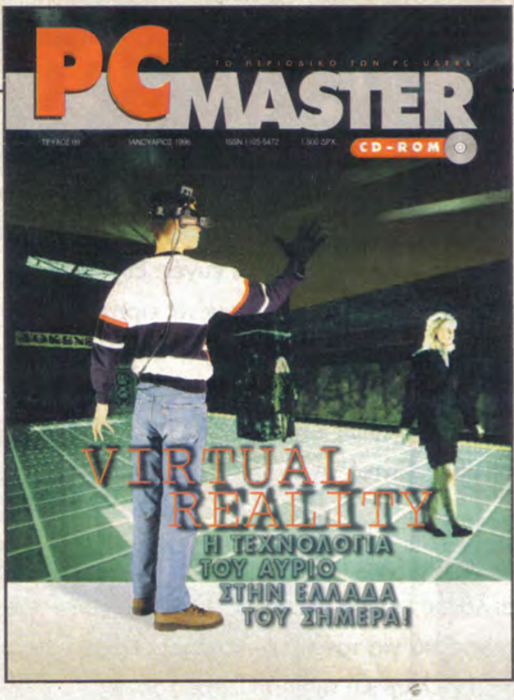
Μία νέα στήλη κάνει το ντεμπούτο της αυτόν το μήνα, ονόματι "Πριν Αγοράσετε", με σκοπό τη σωστή ενημέρωσή σας προτού αποφασίσετε να αγοράσετε οτιδήποτε αφορά στον ηλεκτρονικό σας υπολογιστή.

Στο Software Review παρουσιάζεται το πέρασμα των γνωστών προγραμμάτων του Norton στα 32-bit, ενώ στο Special Review φιλοξενείται ένα ακόμα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, το "The Dig". Για τους φίλους της περιπέτειας έχουμε τα παιχνίδια "Simon the Sorcerer 2" το πολυσυζητημένο πια "11th Hour", και το "First Degree". Μαζί επίσης θα γνωρίσουμε δύο φανταστικούς κόσμους που κρύβονται μέσα στα παιχνίδια "Druid" και "Entomorph". Επιπλέον, μέσα στις σελίδες του περιοδικού μας μπορείτε να βρείτε reviews για τα "Destruction Derby", "NBA Jam", "Primal Rage", "Hexen", "Actua Soccer", "Battle Isle 3" καθώς και πλήθος ακόμη καυτών θεμάτων.

Ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα, ευχόμαστε να περνάτε καλά. Και... μη στεναχωριέστε αν έφυγαν οι γιορτές, οι απόκριες είναι κοντά...



Μιχ. Αταλιαλης



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Βασίλης Γιακαμόζης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μιχάλης Τσελίκογλου **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Ευάγγελος Κράτσας, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Κώστας Ελευθεριάνος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Καρπούζης, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Σοφία Μαζαράκη, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** Δραγούνης & Υιοι Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 28.700 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 13.200 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΘΕΜΑΤΑ

GAME REVIEWS

SOFTWARE REVIEW



SPECIAL REVIEW

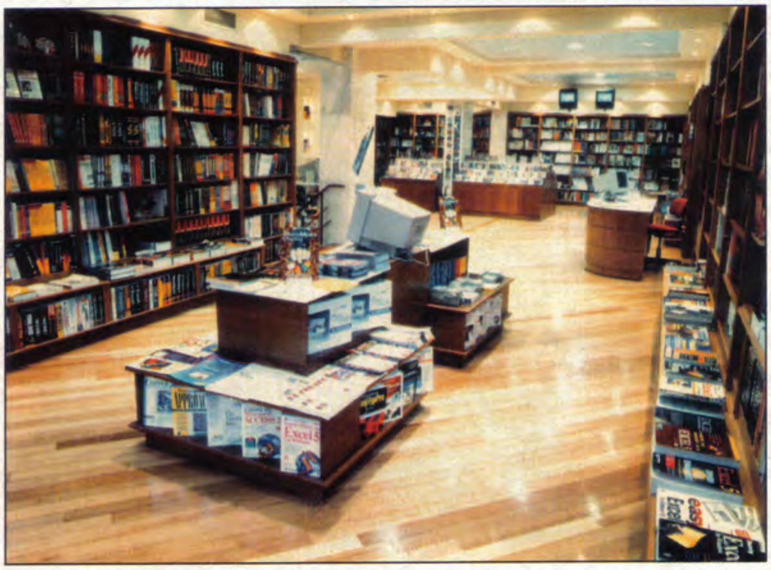


ΑΦΙΕΡΩΜΑ

Παπασωτηρίου Multimedia Bookstore

Επί της γωνίας των οδών Στουρνάρα 49Α & Πατησίων ένα νέο ειδικό Multimedia Bookstore Παπασωτηρίου είναι γεγονός. Πρόκειται για το πέμπτο και πιο πρόσφατο κατάστημα της αλυσίδας Παπασωτηρίου, σε έναν χώρο που πράγματι θα ενθουσιάσει και θα γοητεύσει τους πελάτες με την πρώτη κιόλας ματιά. Στο ισόγειο του νέου καταστήματος βρίσκονται τα ταμεία και το τμήμα των περιοδικών Πληροφορικής με όλους τους τίτλους που κυκλοφορούν στην Ελλάδα και το εξωτερικό, ενώ ανεβαίνοντας την ξύλινη σκάλα μεταφερόμαστε στο χώρο που φιλοξενεί μία πλούσια συλλογή τίτλων CD-ROMs με θέματα που αφορούν σε παιδιά.

Επίσης, διατίθενται βιβλία Πληροφορικής software, δισκέτες, mousepads με εικόνες από παιχνίδια κ.λπ. Ευχόμαστε στο καινούριο κατάστημα να έχει την τύχη και την επιτυχία των προηγούμενων καταστημάτων.



Ο Αϊ Βασίλης "μαθαίνει" Πληροφορική!



Ποιος είπε ότι ο Αϊ Βασίλης δεν θέλει να ξέρει να χειρίζεται έναν υπολογιστή; Μαθαίνει και μάλιστα στα Futurekids, όπου διοργάνωσε ένα καταπληκτικό χριστουγεννιάτικο πάρτι. Φωτογραφήθηκε και χάρισε δώρα σε όλους τους μαθητές του εκπαιδευτικού κέντρου αλλά και σε όλα τα παιδάκια που θέλουν να γνωρίσουν τον κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.
Τα Futurekids είναι τα εξειδικευμένα κέντρα εκπαίδευσης ηλεκτρονικών υπολογιστών για παιδιά 4-16 ετών, μοναδικά στο είδος τους. Το κέντρο εκμάθησης ηλεκτρονικών υπολογιστών Futurekids Π. Φαλήρου με την καθοδήγηση των καταρτισμένων καθηγητών και την προσωπική φροντίδα του κ. Α. Χατζόπουλου και της κ. Α. Κελαϊδή, ειδικευμένων σε θέματα Πληροφορικής, παιδαγωγίας και ψυχολογίας, είναι σε θέση να προσφέρει στα παιδιά 4-16 ετών το ολοκληρωμένο πρόγραμμα γνώσεων ηλεκτρονικών υπολογιστών.
Περισσότερες πληροφορίες και δωρεάν επίδειξη: Futurekids Π. Φαλήρου, Πρωτέως 46, τηλ.: 9851172.

Ανανέωση των Quest Winner 95

Η Info-Quest ανακοίνωσε την επέκταση της ήδη γνωστής σειράς συστημάτων Winner 95 αλλά και των notebooks Senario. Στις νέες ανακοινώσεις συμπεριλαμβάνονται δύο σύγχρονα επιτραπέζια συστήματα, δύο συστήματα multimedia αλλά και ένας νέος ισχυρός server. Στο χώρο των επιτραπέζιων συστημάτων, ο νέος Quest Winner 95 Pentium διατίθεται σε συχνότητες λειτουργίας 75 έως 133MHz, 8MB μνήμης RAM (μέγιστη 128MB), 256 μνήμης cache και δίαυλο PCI/ISA. Ο Quest Winner 95 συγκροτεί μία οικονομικότερη πρόταση με τον 486DX να χρονίζεται στα 66 έως 120MHz, 4MB RAM (μέγιστη 128MB) αλλά και τη μοναδική δυνατότητα ταυτόχρονης συνύπαρξης διαύλων PCI/VESA/ISA. Επιπροσθέτως, είναι δυνατή η αναβάθμιση του επεξεργαστή σε Pentium (P24T).
Ο Multi Winner PCI Pentium και ο Multi Winner (486DX) είναι τα Quest multimedia συστήματα που ακολουθούν την ίδια βασική σύνθεση των αντίστοιχων επιτραπέζιων συστημάτων. Ωστόσο, διατίθενται σε ειδικό multimedia case το οποίο περιλαμβάνει ενσωματωμένα ηχεία, στερεοφωνικό ενισχυτή και πλήκτρα/διακόπτες ελέγχου. Ο εξοπλισμός τους συμπληρώνεται με μια 16-bit κάρτα ήχου, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας και έξι τίτλους CD.

Οι απαιτήσεις του χώρου των servers καλύπτονται από τον νέο Winner Pro. Το σύστημα διαθέτει επεξεργαστή Pentium 75 έως 133MHz, 16MB μνήμης RAM (μέγιστη 128MB), δίαυλο PCI/ISA, ενώ τον απαραίτητο χώρο για τις περιφερειακές μονάδες εξασφαλίζει η παρουσία του κατάλληλου case.
Τέλος, η σειρά των notebooks συμπληρώθηκε με το Senario Pro Pentium 75 Color Dual Scan.
Ο υπολογιστής διαθέτει 8MB RAM, δίαυλο PCI και VESA, κάρτα ήχου 16-bit και CD-ROM διπλής ταχύτητας.
Επιπροσθέτως, και με ελάχιστο κόστος, δέχονται εσωτερικό fax-modem 14.000bps, το οποίο συνοδεύεται από 50 ώρες δωρεάν σύνδεσης στο Internet (Internet Ready). Τα Winner καλύπτονται από τριετή εγγύηση (2ος και 3ος για κάλυψη ανταλλακτικών).
Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία Info-Quest A. Πάντου 25, 176 71, Καλλιθέα, τηλ.: 9248080, 9242855, fax: 9232349.



Η ΜΕΤΡΟΝ επεκτείνει τις δραστηριότητές της

Η εταιρία ΜΕΤΡΟΝ πληροφορεί ότι εισάγει και διαθέτει στην ελληνική αγορά όλη την γκάμα των τίτλων της Ε.Μ.Μ.Ε., όπως:

1. The Medici
2. The Renaissance of Florence
3. Voyage through Italy
4. Michelangelo
5. Van Gogh
6. Paris history and splendour
7. Astronomical Explorations
8. Felini

Επίσης τη σειρά της Attica, όπως:

1. The Hutchinson's multimedia encyclopedia 1996
2. The Webster's interactive encyclopedia
3. Exploring earth science
4. I.T.N. European video atlas
5. Makbeth
6. Romeo & Juliet
7. Great Artists

Διαθέτει και το νέο τίτλο της Maxis, το Redshift 2.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η CD-Media AE, συνεχίζοντας την επιτυχημένη συνεργασία αποκλειστικής εκπροσώπησης των προϊόντων της Softkey στην Ελλάδα και την Κύπρο, θα κυκλοφορήσει ορισμένα επιτυχημένα προϊόντα της Softkey σε ελληνική έκδοση μέσα στο 1996.
Στον τομέα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, η CD-Media AE σε συνεργασία με τη Softkey πρόκειται να κυκλοφορήσει εκπαιδευτικά προγράμματα στα ελληνικά ειδικά για παιδιά σχολικής και προσχολικής ηλικίας.
Σχετικά με την προώθηση ελληνικού software στο εξωτερικό βρίσκεται κοντά στην υπογραφή συμφωνιών για δύο ελληνικά προϊόντα που θα διατεθούν μέσω του δικτύου της Softkey σε όλο τον κόσμο.
Τα προϊόντα της Softkey διατίθενται σε περισσότερα από 80 σημεία σε όλη την Ελλάδα, αριθμός που υπολογίζεται να τριπλασιαστεί μέσα στο 1996.
Η Softkey International είναι εταιρία εισηγμένη στο Χρηματιστήριο NASDAQ της Νέας Υόρκης. Μετά την εξαγορά των εταιριών software MECC, COMPTONS NEW MEDIA και THE LEARNING COMPANY, είναι η δεύτερη μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής και διάθεσης Consumer software στον κόσμο μετά την Microsoft και πρώτη στο χώρο παραγωγής και διάθεσης Educational software.
Η CD-Media AE είναι ένας από τους μεγαλύτερους distributors προϊόντων CD-ROM στην ελληνική αγορά και αντιπροσωπεύει πολλές σημαντικές εταιρίες του χώρου. Εξάγει CD-ROM στην Τουρκία, τη Ρουμανία και την Κύπρο.

Στη διαφημιστική της καμπάνια για το γνωστό παιχνίδι Command and Conquer, η Virgin τοποθέτησε το Γάλλο πρόεδρο Ζακ Σιράκ σε φωτογραφία, ανάμεσα στους πιο γνωστούς δικτάτορες όλων των εποχών, συμπεριλαμβανομένων των Χίτλερ και Στάλιν, Το διαφημιστικό poster του Command and Conquer περιλαμβάνει συνολικά 16 δικτάτορες κάτω από το γενικό τίτλο "Προηγούμενα hi-scores" (!).
Υστερα, πάντως, από έντονες διαμαρτυρίες των Γάλλων, η ASA (Advertising Standards Authority) απαίτησε την καταστροφή όλων των posters ή τη μετατροπή τους, ώστε να μη συμπεριλαμβάνουν το πρόσωπο του Σιράκ.
Παρ' όλα αυτά πάντως, ο αντιπρόεδρος marketing της Virgin, Simon Jeffery, δεν δείχνει να έχει μετανιώσει στο παραμικρό. "Πολύς κόσμος εδώ στην Virgin τρέφει πολύ ισχυρά συναισθήματα εναντίον της καταστροφής που προκαλεί ο Σιράκ στον Ειρηνικό", δηλώνει. "Το βασικό επιχείρημα είναι πως αν και ο Χίτλερ και ο Στάλιν δολοφόνησαν εκατομμύρια ανθρώπων στο παρελθόν, οι πράξεις του Σιράκ θα επηρεάσουν εκατομμύρια στο μέλλον – πάντως αυτό δεν είναι 'επίσημη' θέση της εταιρίας".

Big Red Racing

Ακολουθώντας την άνθηση που παρουσιάζουν τελευταία τα διάφορα racing simulations, η Domark θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό το Big Red Racing. Ωστόσο, δεν πρόκειται για ένα συνηθισμένο παιχνίδι του είδους, μια και είναι πολύ διαφορετικό από ό,τι έχουμε δει μέχρι σήμερα. Κινούμαστε με οχήματα 4x4 σε διάφορες περιοχές και δεν υπάρχουν συγκεκριμένα όρια που καθορίζουν μία διαδρομή. Υπάρχουν 12 διαφορετικά αυτοκίνητα μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται Diggers, Ruff'n'ready, 4 wheel drivers, inflatable boats, dumpertrucks, lunar buggies μέχρι και hovercrafts. Οι αγώνες διεξάγονται σε συνθήκες όπως έρημος, χιόνι, ποτάμια, λίμνες και δάση. Ολα αυτά διεξάγονται σε 18 διαφορετικές διαδρομές ιδιαίτερα δύσκολες, αφού εκτός από τα φυσικά εμπόδια υπάρχουν και αρκετά τεχνικά. Στο παιχνίδι θα υπάρχει και option για modem-play και network όπου θα υποστηρίζονται μέχρι 6 παίκτες ταυτόχρονα. Στα ατού του παιχνιδιού συμπεριλαμβάνονται οι δυνατότητες για απεικόνιση του οχήματός μας από οποιαδήποτε γωνία, two player mode σε μία οθόνη με την τεχνική split-screen, παρουσίαση του παιχνιδιού αλά MTV με πολλά rock'n'roll κομμάτια στο soundtrack καθώς και πάρα πολλά ηχητικά εφέ. Το παιχνίδι βρίσκεται στα τελευταία στάδια των δοκιμών και αναμένεται να κυκλοφορήσει στους επόμενους δύο μήνες, ίσως και νωρίτερα.



Indycar Racing 2

Ολοι φυσικά θα γνωρίζετε το Indycar Racing από την Πάπυρους. Ηταν ουσιαστικά το μόνο formula simulation που μπορούσε να συναγωνιστεί το, κατά τη γνώμη μας, καλύτερο Formula One Grand Prix της Microprose. Με την έναρξη του νέου έτους κυκλοφόρησε το Indycar Racing 2 που,





όπως και ο προκάτοχός του, αναμένεται να κοντράρει στα ίσια το εδώ και καιρό αναμενόμενο Formula One Grand Prix 2. Στο νέο Indycar υπάρχουν πολλές νέες βελτιώσεις.

Καταρχήν, υπάρχουν 15 αυθεντικές πίστες, οι οποίες στην παλιά έκδοση δίνονταν μόνο στο extra pack.

Μεγάλη επίσης βελτίωση βλέπουμε και στα γραφικά που, εκτός από τις επιμέρους βελτιώσεις τους, στο σύνολό τους είναι και σε SVGA ανάλυση.

Γι' αυτό όμως που υπερηφανεύεται η εταιρία είναι το πολύ καλό AI που διαθέτουν οι αντίπαλοι μέσα στον αγώνα, ένα από τα αδύνατα σημεία όλων των παρόμοιων παιχνιδιών.

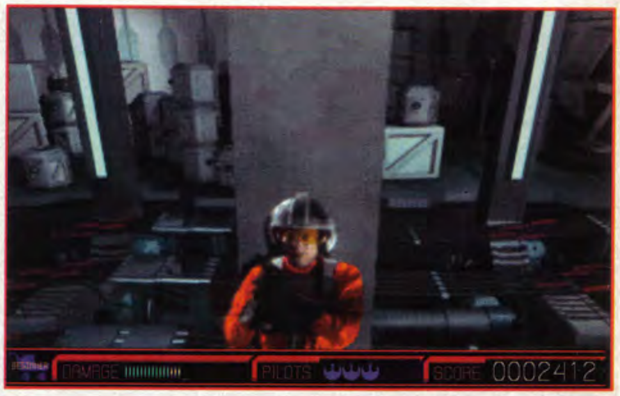
Ολα τα παραπάνω, βέβαια, για να τα απολαύσετε θα πρέπει να διαθέτετε έναν υπολογιστή με επεξεργαστή άνω του Pentium 90 και επίσης μια πολύ καλή κάρτα γραφικών.
Το δεύτερο κρίνεται απαραίτητο στη νέα version του παιχνιδιού, καθώς είναι σχεδιασμένο για το νέο λειτουργικό Windows 95.
Περισσότερες λεπτομέρειες θα έχουμε σε κάποιο από τα δύο επόμενα τεύχη μας, αφού σε αντίθεση με το Formula One Grand Prix 2 θα κυκλοφορήσει πολύ πιο σύντομα.
Ισως, μάλιστα, τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές να το βρείτε σε κάποιο από τα κεντρικά καταστήματα.



Rebel Assault 2

Μπορεί να μην είναι καλό να "ευλογάμε τα γένια μας", ορισμένες φορές όμως πρέπει. Οι τακτικοί αναγνώστες της στήλης γνώριζαν πρώτοι από όλους -συγκεκριμένα από το Μάρτιο του '95- ότι η LucasArts ετοίμαζε το Rebel Assault 2.
Μάλιστα, από τότε είχαμε τοποθετήσει την κυκλοφορία του στις αρχές του 1996. Εννέα μήνες, λοιπόν, μετά επαληθευτήκαμε και ήδη το Rebel Assault 2 κυκλοφορεί και στην ελληνική αγορά.
Οπως θα γνωρίζετε οι περισσότεροι, πρόκειται για τη συνέχεια του Rebel Assault, το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε αποκλειστικά σε CD-ROM.
Το νέο Rebel Assault, εκτός του ότι έρχεται τώρα σε δύο CD-ROMs, περιέχει πλήθος νέων δυνατοτήτων αλλά και αλλαγών. Μία από τις σημαντικότερες είναι η χρήση πλέον ηθοποιών σε όλα τα full motion, full screen video που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, κάτι που επιβάλλουν οι παρούσες συνθήκες της αγοράς.
Ωστόσο, το πιο σημαντικό είναι η μεγάλη βελτίωση στο gameplay, αφού αυτό ήταν από τα σημεία για τα οποία είχε δεχθεί επικρίσεις το πρώτο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, στο Rebel Assault 2 περιέχονται πολλά διαφορετικά είδη παιχνιδιών όπως shoot'em up, Doom style, arcade, simulation κ.ά. Ετσι, το gameplay είναι πολύ διαφοροποιημένο σε σχέση με το προηγούμενο και, φυσικά, το παιχνίδι στο σύνολό του έχει πολύ μεγαλύτερη διάρκεια. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι υπάρχει ριζική βελτίωση αφού και πάλι ακολουθούμε μία κατά το μεγαλύτερο μέρος προκαθορισμένη πορεία όπως και πριν. Ωστόσο, αυτή τη φορά υπάρχουν στιγμές, αν και λίγες, που παίρνουμε αποφάσεις ικανές να επηρεάσουν τη συνέχεια του παιχνιδιού.
Ας μην ξεχνάμε, όμως, ότι το Rebel Assault 2 είναι στο σύνολό του ένα arcade παιχνίδι. Αν, μάλιστα, το αντιμετωπίσουμε από αυτή την οπτική γωνία δεν μένει παρά να πούμε ότι αγγίζει το άριστο. Αυτή τη στιγμή, παρόλο που το παιχνίδι βρίσκεται στα χέρια μας, δεν θα επεκταθούμε περισσότερο μια και τον επόμενο μήνα θα έχουμε αναλυτικό τετρασέλιδο review.







Μην αγοράσετε κονσόλα

Σύμφωνα με την Microsoft είναι πολύ κακή ιδέα να αγοράσετε μία κονσόλα κόστους περίπου 400 δολαρίων, όταν με μόλις 70 δολάρια μπορείτε να πάρετε τα Windows 95. Στη μεγάλη πρόσφατη κυκλοφορία των νέων παιχνιδιών για Windows 95 που έγινε στο Microsoft Campus στο Seattle των ΗΠΑ, ο Bill Gates εμφανίστηκε μέσω video να παίζει Doom και να λέει ότι περισσότεροι από 75 νέοι τίτλοι παιχνιδιών θα είναι διαθέσιμοι για τα Windows 95 μέχρι τα Χριστούγεννα.
Επίσης, είπε ότι η Microsoft θα υποστηρίξει το PC ως την πλατφόρμα παιχνιδιών του μέλλοντος. Σύμφωνα με έρευνα της Microsoft, το 28% της χρήσης ενός PC καταναλώνεται σε παιχνίδια, γεγονός που τον οδήγησε να δώσει οδηγίες στους μεταπωλητές της να πουλάνε τα παιχνίδια για Windows 95 ξεχωριστά από το υπόλοιπο software, όπως ακριβώς θα έκαναν για όλα τα παιχνίδια της αγοράς.
Είναι η πρώτη φορά που η Microsoft επικεντρώνει την προσοχή της στις δυνατότητες για παιχνίδια του νέου λειτουργικού της συστήματος. Για να γίνει δε ακόμα πιο επιθετική στο χώρο του gaming, αποφάσισε να κυκλοφορήσει έναν Windows 95 CD sampler, ο οποίος περιλαμβάνει 20 playable demos πολύ γνωστών παιχνιδιών.
Το CD SPORTS, με ένα interface στο στιλ του Doom, επιτρέπει στο χρήστη να έχει άμεση πρόσβαση στο demo ενός παιχνιδιού καθώς και στις πληροφορίες του προϊόντος με ταυτόχρονη εμφάνιση του Web site στο

Internet του αντίστοιχου κατασκευαστή.
Μερικά από τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται σε αυτό το CD είναι τα Trityst, ένα παιχνίδι στο στιλ του Tetris από την Virgin, Big Red Racing από την Domark, Cyberspeed από την Mindscape, The Hive από την Trimark Interactive Cyberbykes κ.ά. Ωστόσο, αυτό που αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι το πρώτο προϊόν από την Dreamworks Interactive, μία εταιρία που προήλθε από τη συνεργασία του Bill Gates με τον Steven Spielberg.
Αυτή τη στιγμή εργάζονται σε ένα adventure, για το οποίο όμως δεν έχουμε περισσότερες πληροφορίες - ωστόσο όλοι υποστηρίζουν ότι θα είναι πολύ ενδιαφέρον. Για κάθε νεότερο, θα σας κρατάμε ενήμερους.

Εφιάλτης στο δρόμο με... τα CD-ROMs

Ο σκηνοθέτης ταινιών τρόμου Wes Craven (υπεύθυνος μεταξύ άλλων για τον "Εφιάλτη στο δρόμο με τις λεύκες") άρχισε να δουλεύει πάνω στο πρώτο του CD-ROM. Το "Wes Craven's House of Fear" ετοιμάζεται ήδη από την περίφημη Cyberdreams, πολύ γνωστή από τη συνεργασία της με τον H.R. Giger στο Dark Seed. Οπως και το Dark Seed, το House of Fear είναι ένα adventure game όπου οι παίκτες πρέπει να αντιμετωπίσουν και να ξεπεράσουν "ενστικτώδεις ανθρώπινους φόβους" όπως τη φωτιά, το σκοτάδι και την ασφυξία. Ο τίτλος αναμένεται να τεθεί στην κυκλοφορία περίπου στα μέσα του 1997. Σε αντίθεση με άλλους μεγάλους σκηνοθέτες που ασχολήθηκαν με τις multimedia παραγωγές και ουσιαστικά ελάχιστα έκαναν πέρα από το να "βάλουν" το όνομά τους στο τελικό προϊόν, ο Wes Craven τήρησε μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση: "Εγώ προσωπικά σχεδίασα το παιχνίδι, χρησιμοποιώντας ιδέες που είχα πάνω στο θέμα του τρόμου και των επιπτώσεών του στην ανθρώπινη συνείδηση", λέει ο σκηνοθέτης. Λόγω προβλημάτων με το copyright, δεν θα χρησιμοποιηθεί καθόλου υλικό από τις κινηματογραφικές ταινίες της σειράς "Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες".
Ομως, σύμφωνα με δηλώσεις του Craven, μπορεί να σκηνοθετήσει ολοκαίνουριο video ειδικά για τις ανάγκες του τίτλου. Στο μεταξύ, η Cyberdreams υπέγραψε συμβόλαιο με το χολιγουντιανό κολοσσό που ακούει στο όνομα MGM, προκειμένου να αποκτήσει τα δικαιώματα παραγωγής interactive versions των ταινιών της. Ο πρώτος καρπός της συνεργασίας φαίνεται πως θα είναι η μεταφορά του φιλμ τρόμου/επιστημονικής φαντασίας "Species", η καλλιτεχνική διεύθυνση του οποίου ανήκε - σε ποιον άλλον; - στον H.R. Giger...

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Καθώς το 1996 μόνο... δίσεκτο δεν αναμένεται να είναι για τις εταιρίες παιχνιδιών, οι νέες κυκλοφορίες θα κατακλύσουν τα ράφια των καταστημάτων. Ας δούμε εν συντομία τις πιο σημαντικές από αυτές.

Η Activision ξεκινά μία νέα σειρά μυστηρίου με τίτλο Santa Fe Mysteries. Το πρώτο παιχνίδι της σειράς φέρει τον τίτλο "Elk Moon Murder" και διανθίζει με αρκετό χιούμορ τη "σκοτεινή" ατμόσφαιρα.

Επίσης, έτοιμο είναι το νέο παιχνίδι από τη σειρά Zork της πάλαι ποτέ βασίλισσας των adventure games Infocom, με τίτλο "Nemesis". Το παιχνίδι θα διαδραματίζεται σε ένα νέο Realm ονόματι "Forbidden Lands" και κυριαρχείται από ένα σατανικό πνεύμα που πρέπει φυσικά να εξολοθρεύσετε.

Η Bullfrog έχει σχεδόν ολοκληρώσει το "Syndicate Wars", το sequel του κλασικού πλέον "Syndicate", καθώς επίσης και τη συνέχεια της άλλης μεγάλης επιτυχίας "Theme Park", η οποία τώρα θα διαδραματίζεται στους χώρους ενός νοσοκομείου και θα ονομάζεται αντίστοιχα "Theme Hospital".

Η EA Sports κυκλοφορεί το "NBA Live '96", το οποίο ενσωματώνει τη νέα virtual stadium τεχνολογία με μεγαλύτερους χαρακτήρες, ενώ περιέχει τις πλήρεις 29 ομάδες, πραγματικούς NBA παίκτες και πάμπολλα στατιστικά.

Από την Gremlin Interactive έχουμε το "Normality", ένα τρισδιάστατο adventure με εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά και 3D δωμάτια, όπου μπορείτε να κινηθείτε στο στιλ του Doom.

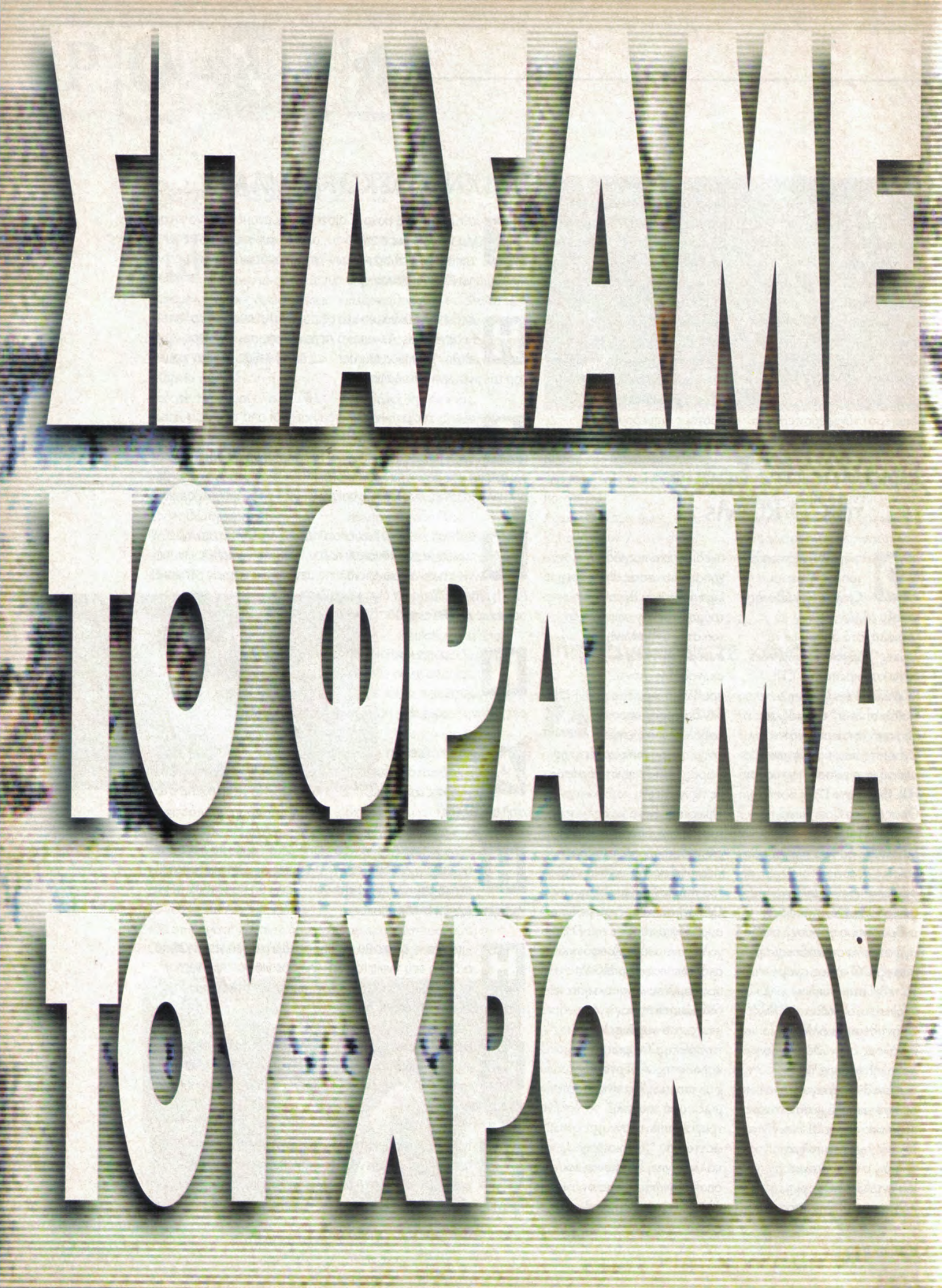
Η I-Motion κυκλοφορεί το "Time Gate", όπου θα δείτε την τελευταία έκδοση του 3-D engine που πρωτοεμφανίστηκε στο "Alone in the Dark", ενώ θα προσπαθείτε να νικήσετε τον Black Knight.

Η Interactive Magic θα κυκλοφορήσει μια νέα stand-alone έκδοση του γνωστού on-line παιχνιδιού "Air Warrior", με εντελώς ανανεωμένα γραφικά και λειτουργία κάτω από περιβάλλον Windows.

Η Microprose ετοιμάζει πυρετωδώς τη συνέχεια του "Master of Orion" που θα φέρει τον τίτλο "Master of Antares" καθώς και μία multi-player έκδοση του mega-hit 'Civilization".

Σίγουρα, λοιπόν, το 1996 αναμένεται ως η "χρονιά του gamer", καθώς η εντυπωσιακή πληθώρα αλλά και ποιότητα των νέων τίτλων δείχνει να σηματοδοτεί τη νέα χρονιά από το ξεκίνημά της.

ΣΠΑΣΑΜΕ ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ





Encarta 96

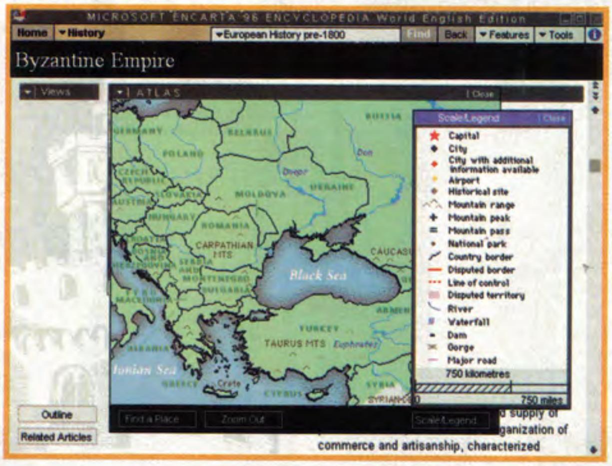
Η ικανότητα να βελτιώνεις το τέλειο

Του Αργύρη Γιαγιά

Οταν πέρυσι τέτοια εποχή κυκλοφόρησε η Encarta 95 (το πρώτο πρόγραμμα με Windows 95 look), όλοι πίστευαν ότι η Microsoft είχε αγγίξει το τέλειο. Ωστόσο, πάντα υπάρχουν περιθώρια για βελτιώσεις.

Χιλιάδες χρήστες α-ανά τον κόσμο βεβαιώνουν ότι η Encarta είναι η πληρέστερη εγκυκλοπαίδεια που κυκλοφορεί σε CD-ROM. Μάλιστα, η πρώτη της έκδοση το 1993 περιείχε περισσότερα video από τους ανταγωνιστές της, δηλαδή την Hutchinson's και Compton's encyclopedia, με αποτέλεσμα εξαρχής να τεθεί επικεφαλής του ανταγωνισμού. Στην έκδοση '96, όπως με μια πρώτη ματιά διαπιστώσαμε, περιλαμβάνονται πλήθος νέων θεμάτων και χάρτες (παρόλο που πλέον κυκλοφορεί ως ξεχωριστό πρόγραμμα η Encarta 96 World Atlas) καθώς και πολλά αθλητικά άρθρα.

Το περιβάλλον εργασίας της νέας έκδοσης είναι ίδιο με αυτό της προηγούμενης - εξάλλου, από αυτήν υιοθετήθηκε το Windows 95 look. Τώρα, όμως, η χρήση της Encarta είναι ακόμα πιο απλοποιημένη. Τα related articles και τα hot-links text έρχονται άμεσα στην οθόνη (ταυτόχρονα με τα κείμενα), ωστόσο διατηρώντας ενεργοποιημένη αυτή την επιλογή θα υπάρχουν πολλά αντικείμενα στην οθόνη.





Υπάρχουν επίσης δύο νέα interactives στην Encarta 96: το Natural Wonders και το Famous Paintings. Το Orbit InterActivity στην κυριολεξία σχεδιάζει τις πληροφορίες σύμφωνα με τα στοιχεία που έχετε δώσει. Αν όμως θέλετε να έχετε πρόσβαση σε πληροφορίες που "παράγονται" την τελευταία στιγμή και δεν περιέχονται στην Encarta 96, μπορείτε να τις συμπεριλάβετε σε αυτήν με τη βοήθεια του MSN. Αναφερόμαστε, φυσικά, στο δίκτυο πληροφοριών της Microsoft (προς το παρόν δεν λειτουργεί στην Ελλάδα) από όπου θα μπορείτε να αντλείτε όλα τα νέα δεδομένα για την εγκυκλοπαίδεια.

Στην Encarta 96 υπάρχουν επίσης 68 guited tours με θέματα που περιλαμβάνουν κείμενο, φωτογραφίες και video, αλλά ταυτόχρονα και ήχους που δεν θα είχατε την ευκαιρία να δείτε αλλού. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του video ενός εντόμου με όνομα rertile, το οποίο περπατάει πάνω στο νερό - ίσως όχι κάτι που θα μας ενδιέφερε άμεσα, σίγουρα όμως πολύ εντυπωσιακό που δεν θα μας δινόταν η ευκαιρία να δούμε.

Συνοψίζοντας για την Encarta 96, αναφέρουμε ότι περιέχει 15 εκατ. λέξεις έναντι μόνο 4 εκατ. της Hutchinson's, ενώ ταυτόχρονα περιλαμβάνει 3.374 audio clips, τα οποία στο σύνολό τους αναπαράγουν άνω των 9 ώρες μουσικής.

Επομένως, δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι η Encarta 96 καταλαμβάνει στο μέγιστο τη χωρητικότητα ενός CD-ROM 680 Mbytes, μέγεθος-ρεκόρ για οποιοδήποτε πρόγραμμα σε τέτοιο format. Είναι ευνόητο, λοιπόν, ότι όταν γίνεται λόγος για εγκυκλοπαίδεια σε CD-ROM, η πρώτη μας επιλογή θα πρέπει οπωσδήποτε να είναι η Encarta 96.

ΕΤΑΙΡΙΑ

Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, 8MB RAM, double-speed CD-ROM, SVGA, Windows, mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

Music Central 96

Στα άδυτα της παγκόσμιας μουσικής σκηνής

Του Αργύρη Γιαγιά

Εδώ και πολλά χρόνια προσπαθώ να φτιάξω μια πλήρη database με τους τραγουδιστές και τη μουσική που ακούω, αλλά όπως καταλαβαίνετε είναι κάτι ιδιαίτερα δύσκολο, μια και χρειάζονται χιλιάδες ώρες data-entry. Πρόσφατα όμως κυκλοφόρησε το Music Central 96, το οποίο θα με απαλλάξει από πολύ κόπο και χρόνο.

Εκτός από τους υπολογιστές, που τα τελευταία χρόνια εξαιτίας και της δουλειάς μου απορροφούν πολύ από το χρόνο μου, ένα εξίσου σημαντικό χόμπι μου είναι και η μουσική. Σε αντίθεση με τους περισσότερους που απλώς ακούνε το αγαπημένο τους είδος, ασχολούμαι λεπτομερειακά με όλα τα είδη μουσικής (εκτός από λαϊκά ελληνικά), ίσως γιατί στο παρελθόν υπήρχαν σκέψεις να ασχοληθώ και πιο επαγγελματικά με το χώρο. Από την εποχή του πρώτου PC (1987) σκέφτηκα ότι θα μπορούσα να καταχωρίσω σε αυτό αρχικά όλα τα στοιχεία των τραγουδιών μου. Απόδειξη αποτελεί το γεγονός ότι από την αρχή είχα διαθέσει πολλά λεφτά -για την εποχή εκείνη- για σκληρό δίσκο. Βέβαια το εγχείρημά μου βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη, μια και είναι πολύ δύσκολο να διαθέσει κάποιος τις ώρες που απαιτούνται για την καταχώριση χιλιάδων τραγουδιών. Φαίνεται όμως ότι πολλά από τα βάσανά μου, επιτέλους, θα λυθούν γιατί κυκλοφόρησε το Music Central 96 από την Microsoft.

Πρόκειται για έναν multimedia τίτλο με look των Encarta και Cinemania 96, το οποίο περιέχει στοιχεία για χιλιάδες καλλιτέχνες της παγκόσμιας μουσικής σκηνής, αλλά κυρίως εντοπίζει το ενδιαφέρον σε Αμερικανούς και Αγγλους. Το πιο βασικό, τουλάχιστον για μένα, είναι ότι περιέχει αναλυτική δισκογραφία για όλους τους καλλιτέχνες, ακόμα και αν σε κάποιους από αυτούς δεν υπάρχει αντίστοιχο βιογραφικό σημείωμα. Χαρακτηριστικό είναι ότι δεν αναφέρονται μόνο τα προσωπικά albums κάθε καλλιτέχνη αλλά και τα albums στα οποία συμμετείχε ως guest star ή με άλλη ιδιότητα (παραγωγός). (Ετσι, για τους δύο-τρεις αγαπημένους μου τραγουδιστές που πίστευα ότι γνώριζα τα πάντα, ανακάλυψα ότι είχαν συμμετοχές και σε άλλα albums, άγνωστα φυσικά στην ελληνική αγορά.) Επίσης, στα περισσότερα άρθρα-θέματα υπάρχουν φωτογραφίες των καλλιτεχνών, ενώ σε πιο λίγα θα βρείτε audio clips αλλά και video clips. Σε αυτό το σημείο, ωστόσο, υπάρχει μια ένσταση, διότι δεν περιλαμβάνονται τα video clips που θα περιμέναμε από πρόγραμμα της Microsoft, αλλά πιστεύω ότι και σε αυτά που υπάρχουν η επιλογή δεν είναι σωστή. Περιλαμβάνονται video clips όχι τόσο διάσημων groups, ενώ παραλείπονται άλλα video clips γνωστών. Ωστόσο, αυτό είναι ένα μειονέκτημα που προσωπικά δεν με ενοχλεί, μια και οι πληροφορίες που παρέχει το πρόγραμμα είναι ανεκτίμητες. Αλλωστε, όπως και οι υπόλοιπες παραγωγές της Microsoft, έχει τη δυνατότητα να ανανεώσει τα δεδομένα μέσω του δικτύου της, MSN. Το Microsoft Music Central 96 μπορεί να μην έχει πολύ ενδιαφέρον για ορισμένους, αλλά πιστεύω ότι όσοι ασχολείστε έστω και λίγο με την ξένη μουσική θα το βρείτε ελκυστικό.



ΕΤΑΙΡΙΑ

Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, 8MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA, Windows, Mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826



World of Flight

Εξερευνήστε την ιστορία της αεροπορίας

του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι μέχρι τώρα, παρά τους δεκάδες multimedia τίτλους που έχει κυκλοφορήσει, η Microsoft δεν είχε ασχοληθεί με την αεροπορία, πολεμική ή πολιτική. Με το World of Flight μπαίνει ενεργά και σε αυτή την κατηγορία.

Η παραγωγή νέων multimedia τίτλων από την Microsoft συνεχίζεται με γοργούς ρυθμούς. Ενας από αυτούς είναι και το World of Flight, ένα πρόγραμμα που όπως μαρτυρά και ο τίτλος του ασχολείται με την αεροπορία και την ιστορία της. Πρόκειται για την πρώτη προσπάθεια της Microsoft σε αυτόν τον τομέα, μια και μέχρι σήμερα είχε διαθέσει στην κυκλοφορία μόνο τις διάφορες εκδόσεις του Flight Simulator.

Το World of Flight δεν έχει συγκεκριμένη δομή, αλλά περιέχει πάρα πολλά άρθρα, φωτογραφίες και video χωρισμένα σε διάφορες ομάδες. Η πρώτη οθόνη που παίζει το ρόλο κεντρικού menu περιέχει τις επιλογές At war, Flying machines, Guides, At work και Index. Επιλέγοντας μία από αυτές, οδηγούμαστε σε μία δεύτερη οθόνη, όπου πάλι οι διάφορες φωτογραφίες-θέματα μας κατευθύνουν στην ομάδα πληροφοριών που μας ενδιαφέρει. Η περιεκτικότητα των θεμάτων είναι πάρα πολύ μεγάλη, γεγονός που μας επιτρέπει να βρούμε άρθρα σχετικά, για παράδειγμα, με το μύθο του Δαίδαλου και του Ικαρου, τις εφευρέσεις του Λεονάρντο Ντα Βίντσι μέχρι και με τα σημερινά σύγχρονα αεριωθούμενα της πολεμικής και της πολιτικής αεροπορίας. Επίσης μπορούμε να μάθουμε κάποιες πολύ σπάνιες πληροφορίες όπως το πώς δουλεύουν οι τουρμποκινητήρες των αεροσκαφών, πώς επιτυγχάνονται τα διάφορα ακροβατικά κόλπα, πώς μπορεί κάποιος να αντεπεξέλθει στα πρώτα μαθήματα πλοήγησης κ.ά.

Ταυτόχρονα, μπορούμε να μάθουμε τα πάντα σχετικά με την ιστορία της αεροπορίας όπως ιστορικά περιστατικά, τους ανθρώπους που συνέβαλαν σημαντικά στην ανάπτυξη των αεροσκαφών και την εξέλιξη της τεχνολογίας και άλλα εξίσου σημαντικά. Το εντυπωσιακότερο όλων, όμως, είναι ότι οι ανωτέρω πληροφορίες προσφέρονται μέσα από ένα πολύ έξυπνο interface, παντού στο οποίο μπορούμε να κάνουμε click and play. Με τον τρόπο αυτόν μπορούμε να μελετήσουμε την ανατομία ενός αεροσκάφους, να δοκιμάσουμε τις γνώσεις μας αντιστοιχώντας πιλότους και αεροσκάφη ή ακόμα και να ελέγξουμε τις γνώσεις μας γύρω από τα σήματα του βοηθού εδάφους σε ένα κατάλληλα διαμορφωμένο quiz.

Φυσικά, από την παραγωγή αυτή της Microsoft δεν θα ήταν δυνατό να λείπουν οι φωτογραφίες (1.000), τα animation, τα sound effects (1.000) και τα video. Τα τελευταία μάλιστα είναι πολύ εντυπωσιακά και ταυτόχρονα πολλά σε αριθμό.

Το World of Flight μπορεί να μην είναι η πληρέστερη εγκυκλοπαίδεια για την αεροπορία -πρόκειται άλλωστε για έναν τομέα όπου έχουν παρουσιαστεί θετικά δείγματα από πολλές εταιρίες-, ωστόσο μπορούμε να ισχυριστούμε ότι είναι το πιο εντυπωσιακό και απλό σε χειρισμό από όλα τα άλλα προγράμματα του είδους.



ΕΤΑΙΡΙΑ

Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, 8MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA, Windows, mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826



AutoRoute Express

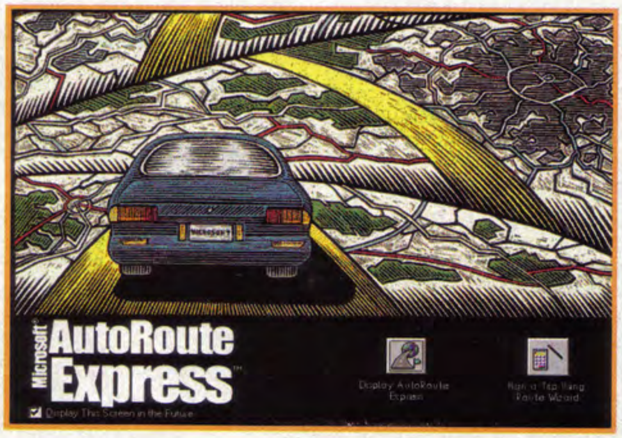
Χαράξτε πορεία

του Αργύρη Γιαγιά

Αν σας αρέσουν τα ταξίδια και κυρίως τα οδικά, η Microsoft σας προτείνει κάτι το οποίο θα σας προσφέρει όλες τις απαραίτητες για το ταξίδι σας πληροφορίες.

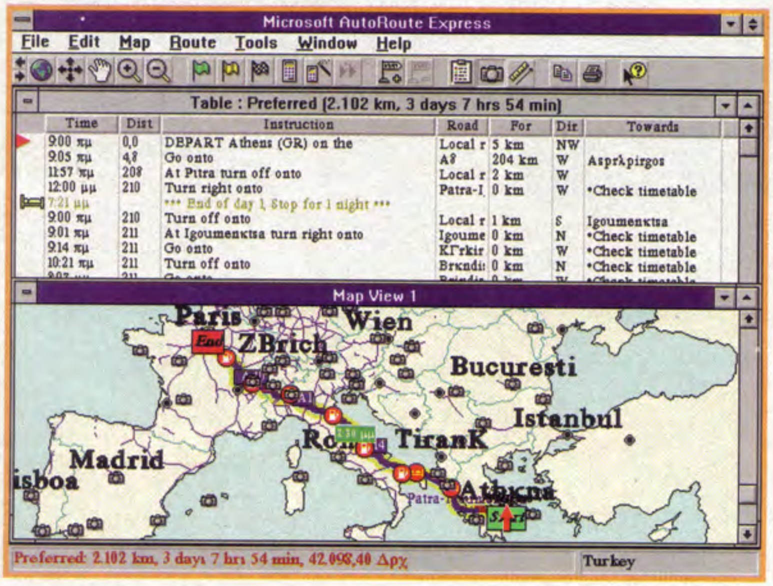
Το AutoRoute Express, όπως υποδηλώνει και το όνομά του, είναι ένα multimedia πρόγραμμα με το οποίο μπορείτε να σχεδιάσετε τα ταξίδια σας στην Ευρώπη (υπάρχει και ειδική έκδοση μόνο για Αγγλία) πολύ πιο εύκολα από όσο μπορούσατε να φανταστείτε.

Η χρησιμοποίηση του προγράμματος είναι πολύ απλή. Επιλέγουμε ένα σημείο έναρξης του ταξιδιού, το σημείο προορισμού και το εάν θέλουμε να περάσουμε από κάποιες ενδιάμεσες πόλεις. Ολα αυτά καθορίζονται είτε δίνοντας το όνομα της πόλης είτε απλώς σημειώνοντάς τη πάνω στο χάρτη. Ο Route wizard στη συνέχεια θα υπολογίσει την κοντινότερη, γρηγορότερη και αρεστή σε μας διαδρομή. Το δρομολόγιο, ωστόσο, μπορεί να διαμορφωθεί ανάλογα με τις δικές μας ανάγκες, μια και μπορούμε να ορίσουμε τα σημεία από όπου θέλουμε να περάσουμε οπωσδήποτε ή εκείνα που θέλουμε να αποφύγουμε. Οταν το δρομολόγιο είναι έτοιμο, μέσω του Route wizard θα εμφανιστεί η αντίστοιχη πορεία πάνω στο χάρτη. Εκεί όμως, εκτός από τις πληροφορίες τις σχετικές με την κατεύθυνσή μας, υπάρχουν πολύ περισσότερες που αφορούν στο πότε θα πρέπει να σταματήσουμε για ανεφοδιασμό καυσίμων, πού θα διανυκτερεύσουμε καθώς και άλλα χρήσιμα στοιχεία. Επίσης, μπορούμε να ορίσουμε στον Route wizard να εμφανιστούν και κάποια επιπρόσθετα στοιχεία που τυχόν υπάρχουν σε μία απόσταση δεξιά και αριστερά της κανονικής μας πορείας όπως αξιοθέατα και άλλα. Ετσι, θα υπάρχουν ειδικές ενδείξεις πάνω στο χάρτη με information box και στοιχεία σχετικά με την τοποθεσία ή ακόμα και φωτογραφία της περιοχής. Σε αυτό μάλιστα το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε ότι υπάρχουν πάρα πολλές πληροφορίες για χιλιάδες σημεία και αξιοθέατα στην Ευρώπη ακόμα και στην Ελλάδα, ενώ σε άλλα γεωγραφικά προγράμματα αγνοούμαστε συστηματικά. Ενα επίσης σημαντικό στοιχείο είναι ότι ο χάρτης μπορεί να φτάσει σε πολύ μεγάλα επίπεδα λεπτομέρειας και zoom, με αποτέλεσμα στο μέγιστο επίπεδο η Αθήνα να καταλαμβάνει όλη την οθόνη και ταυτόχρονα να φαίνονται πολύ καθαρά οι κεντρικοί δρόμοι που οδηγούν προς την εθνική οδό.



Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι όλες οι πληροφορίες που αφορούν στο ταξίδι που έχουμε σχεδιάσει μπορούν να εκτυπωθούν σε χαρτί σε πολύ αναλυτική μορφή, αφού με ακρίβεια λεπτού ορίζεται η επόμενη κίνησή μας πάνω στον αυτοκινητόδρομο.

Το AutoRoute Express είναι ένα τέλειο βοήθημα για όσους σχεδιάζουν ταξίδια στην Ευρώπη. Μάλιστα, είναι τόσο κατατοπιστικό και εύκολο στη χρήση που δεν χρειάζεται να έχετε ούτε τις στοιχειώδεις γνώσεις γύρω από χάρτες. Το μόνο που δεν κάνει για εσάς είναι να σας μεταφέρει στο σημείο που θέλετε να πάτε!



ΕΤΑΙΡΙΑ

Microsoft

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386, 4MB RAM, Double-Speed CD-ROM, SVGA, Windows, mouse

ΔΙΑΘΕΣΗ

Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Χ Ε Ι Μ Ω Ν Α Σ 9 5 - 9 6

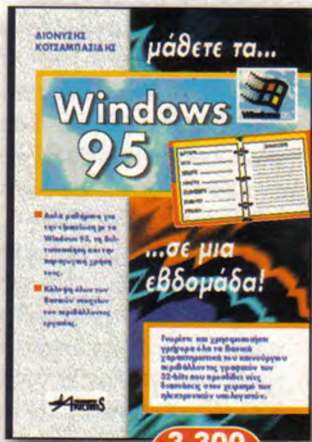


Γνωρίστε τα Windows 95

Δ. Ποσειδών

Μάθετε γρήγορα κι εύκολα τα μυστικά του νέου επαναστατικού 32-bit λειτουργικού συστήματος, χωρίς περιπλανήσεις σε πολυσέλιδους τόμους, και χρησιμοποιήστε το διαφορετικό Interface των Windows 95 από το δεύτερο μόλις κεφάλαιο. Εκμεταλλευτείτε τον πανίσχυρο Explorer για ταχύτερη διαχείριση των πόρων του υπολογιστή, και αλλάξτε την εμφάνιση του περιβάλλοντος. Οι δύο συνοδευτικές δισκέτες περιέχουν πληθώρα χρήσιμων 32-bit προγραμμάτων.

4.800 ΔΡΧ.

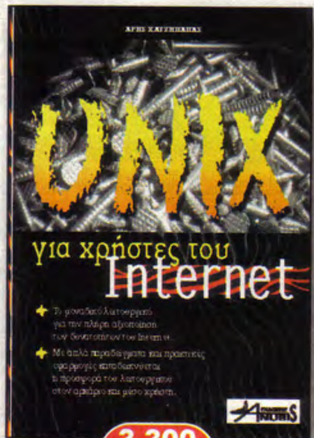


Μάθετε τα... Windows 95

Δ. Κοτσαμπασίδης

Γνωρίστε σε μία εβδομάδα όλα όσα χρειάζεστε για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το τόσο πολυσυζητημένο λειτουργικό σύστημα Windows 95. Γνωρίστε όλα τα νέα εργαλεία και εξοικειωθείτε με το νέο περιβάλλον εργασίας μέσα σε μία εβδομάδα! Ανακαλύψτε το Windows Explorer, μάθετε τη διαδικασία σύνδεσης αρχείων με εφαρμογές, και το τρέξιμο προγραμμάτων MS-DOS μέσα από τα Windows 95. Γνωρίστε τα ενσωματωμένα προγράμματα: Workpad, System Tools, Hyperterminal κ.ά. και βρείτε λύσεις στα προβλήματα και συμβουλές για την αναβάθμιση από τα Windows 3.1

3.300 ΔΡΧ.

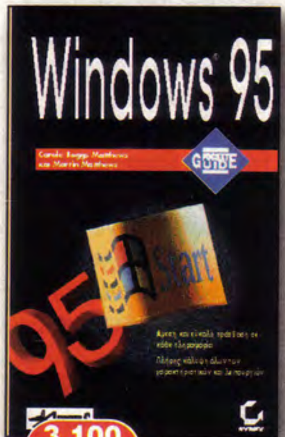


UNIX για χρήστες του Internet

Α. Χατζηπαπάς

Μάθετε τα "μυστικά" του πανίσχυρου UNIX που σας δίνουν τη δυνατότητα να "κινηθείτε" με ταχύτητα και άνεση στο Internet.
Κατανοήστε την έννοια του προσωπικού λογαριασμού χρήστη στο λειτουργικό σύστημα και μάθετε...
...να δημιουργείτε και να διαχειρίζεστε αρχεία και φακέλους
...να αποστέλετε και να παραλαμβάνετε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο
...να επικοινωνείτε με απομακρυσμένα συστήματα και πολλά άλλα.

3.300 ΔΡΧ.



Windows 95

Carole Boggs Matthews, Martin Matthews

Μετάφραση: Compupress Group

Από την πασίγνωστη, πια, σειρά Pocket Guides της Anubis, έφθασε ο τίτλος για το πολυαναμενόμενο λειτουργικό, τα Windows 95!
Ενας εύχρηστος και λειτουργικός οδηγός που συμπεριλαμβάνει, εκτός του γνωστού καταλόγου εντολών και νέων χαρακτηριστικών, μία σύντομη επισκόπηση των Windows 95. Εξίσου πολύτιμο για αρχάριους και έμπειρους χρήστες των Windows, το *Windows 95 Pocket Guide*, σας είναι πράγματι απαραίτητο!

3.100 ΔΡΧ.



3D Studio v. 3 & 4

Ι. Διακογιάννης

Πλήρης οδηγός για τις εκπληκτικές δυνατότητες τρισδιάστατης σχεδίασης και κίνησης που προσφέρει το 3D Studio!
Η δομή του βιβλίου ακολουθεί τη λογική σειρά δημιουργίας μιας σκηνής με κίνηση και χωρίζεται σε 7 κεφάλαια, εμπλουτισμένα με 450 εικόνες.
Κάθε κεφάλαιο επεξηγεί ιδιαίτερα τις νέες δυνατότητες της έκδοσης 4 του 3D Studio.
Συνοδεύεται από δισκέτα, με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου.

9.300 ΔΡΧ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΤΑ ΚΑΘΙΕΡΩΜΕΝΑ

Τι, να μη σας καλωσορίσω στον καινούριο χρόνο; Μπορώ; Δεν μπορώ...

Καλή χρονιά, λοιπόν, και εύχομαι το 1996 να σας φέρει, εκτός από υγεία (το οποίο είναι και το βασικότερο ασχέτως ενδιαφερόντων), το PC της αρεσκείας σας. Και, πιστέψτε με, θα το χρειαστείτε.

Ωστόσο, από το ξεκίνημά της κιόλας, η νέα αυτή χρονιά δεν με προδιαθέτει για τίποτε διαφορετικό από την προηγούμενη - τουλάχιστον όσον αφορά στην αγορά της Πληροφορικής. Φοβερές και τρομερές τεχνολογικές εξελίξεις βρίσκονται εν τω γεννάσθαι με αντίστοιχο φοβερό και τρομερό κόστος για τον άμοιρο χρήστη. Μια από τα ίδια δηλαδή. Αλήθεια, τι "δωράκια" προβλέπεται να μας φέρει ο Αϊ Βασίλης αυτή τη χρονιά; Από τα λίγα που μαθαίνουμε, εκτιμάμε ότι πρόκειται να εμφανιστούν τα CDs με τις απίστευτες χωρητικότητες (μέχρι και 3 κόμμα κάτι Gigabytes!), ο Pentium Pro για προσωπική χρήση, καθώς και τα Windows 96 (!). Για αυτό το τελευταίο, τα Windows 96, δεν είμαστε απολύτως σίγουροι, καθώς η Microsoft κυκλοφόρησε μια πρώιμη beta version το Δεκέμβρη. Αν αναλογιστούμε το παρελθόν της εταιρίας με τις δοκιμαστικές εκδόσεις, τότε είναι πιθανόν τα Windows 96 να κάνουν την εμφάνισή τους το 1998. Λέμε τώρα... Σύμφωνα με τις πρώτες δοκιμές, η beta συμπεριφέρεται αρκετά καλά, φαίνεται να είναι πιο γρήγορη (μην το δέσετε κόμπο μέχρι να κάνουμε και τις μετρήσεις ταχύτητας), αλλά δεν έχει και σοβαρές διαφορές στο περιβάλλον εργασίας σε σχέση με τα Windows 95. Οι αλλαγές σε αυτόν τον τομέα δεν είναι ουσίας αλλά εντυπωσιασμού (άσε που, εγώ τουλάχιστον, δεν εντυπωσιάστηκα).

Στο σημείο αυτό αισθάνομαι την ανάγκη να ομολογήσω δημοσίως ότι υπέκυψα στον πειρασμό και τον "πόλεμο" των εταιριών και αποφάσισα να αναβαθμίσω το PC μου σε Pentium με όλα τα παρελκόμενα (νέες μνήμες, κάρτα οθόνης κ.λπ.). Το νέο σύστημα, το οποίο με "ξετίναξε" ελαφρώς από οικονομικής απόψεως, ελπίζω να φτάσει στα χέρια μου προς το τέλος Γενάρη. Έτσι, από τις αρχές Φλεβάρη μπορείτε άνετα να με διαολοστείλετε (ας μου επιτραπεί η έκφραση) και να με βομβαρδίζετε με το φιλοσοφημένο ρητό "δάσκαλε που δίδασκες και νόμο δεν εκράτεις" ή ακόμα και με το "άλλα μου λεν τα μάτια σου και άλλα τα φιλιά σου" (ελαφρώς άσχετο, αλλά πιο σύγχρονο και πιο IN).

Ευκαιρίας δοθείσης, θα ήθελα να σχολιάσω και το γράμμα του Mr Spock, τμήμα του οποίου παραθέτω στη συνέχεια, ωστόσο δεν θα το κάνω εδώ. Κάθε πράγμα στον καιρό του και ο κολιός τον Αύγουστο.

> ***Αν αναλογιστούμε το παρελθόν της εταιρίας με τις δοκιμαστικές εκδόσεις, τότε είναι πιθανόν τα Windows 96 να κάνουν την εμφάνισή τους το 1998.***

MONEY MAKES THE WORLD GO 'ROUND

Επί το ελληνικότερον, το χρήμα κάνει τον κόσμο να κινείται, να γυρίζει. Αχ, το χρήμα πολλοί εμίσησαν...

Καλή χρονιά (επαναλαμβάνομαι, επαναλαμβάνομαι) με το πρώτο γράμμα του 1996 να προέρχεται από έναν τακτικό και ιδιαίτερα αγαπητό αναγνώστη της στήλης, τον Mr Spock. Σε αυτό το γράμμα του, ο Mr Spock παραθέτει τις απόψεις του σχετικά με τη νέα μορφή του PC Master, περνάει γενεές δεκατέσσερις (14) τα Windows 95, παραλληλίζει την κατάσταση στην αγορά των υπολογιστών με αυτή των συστημάτων ήχου και εικόνας υψηλής τεχνολογίας και σχολιάζει το μέλλον. Το γράμμα, ως συνήθως δεν δημοσιεύεται αυτούσιο, λόγω χώρου. Αλλά, ας αφήσουμε τις γενικολογίες. Τώρα μιλάνε τα μάτια...

Dear Master,

(...) Το επόμενο θέμα μου είναι (τι άλλο) τα Windows 95. Αρχικά, πρέπει να δηλώσω την αντίθεσή μου στη μορφή των W95. Έως τώρα, κάθε σοβαρό λειτουργικό σύστημα χρησιμοποιούσε ως βάση ένα command-line interface και, προς χάριν της φιλικότητας, περιλάμβανε και κάποιο GUI (Unix - X Windows, OS/2 - Workplace Shell). Τα W95 ακολουθούν την ίδια οδό, όμως προσπαθούν να κρύψουν αυτή την ιδιότητά τους. Ενδεικτικά, ξεκινώντας σε ρυθμό DOS, απουσιάζουν σχεδόν όλες οι "προχωρημένες" εντολές, από την ATTRIB έως την XCOPY. Και, όπως είχες πει κάποτε, πολύ περισσότερο για τα W95, "δεν έχω εγώ πρόβλημα με τα Windows, αυτά έχουν με εμένα." Ίσως με το σύστημά μου. Συγκεκριμένα, δεν αναγνωρίζουν την οθόνη μου, τους σκληρούς, την VGA, το ποντίκι και την κάρτα ήχου και θα χρησιμοποιούσαν universal drivers. Πρέπει να πω πως δεν τα εγκατέστησα, αλλά μετά από μια εγκατάσταση σε PC φίλων μου, πείστηκα. Κοιτάζοντας τη λίστα των συσκευών που αναγνωρίζουν αυτόματα τα W95, δεν βρήκα κανένα από αυτά που υπάρχουν στο PC μου. Το σύστημα που τα πρωτοείδα ήταν ένα 486-40 με 4MB RAM και σχεδόν 1GB σε σκληρούς. Τα W95 σέρνονταν. (...) Η διαχείριση μνήμης (Σ.Σ. των Windows 95) είναι από ατυχής έως... Πραγματικά, νομίζω ότι ο Spectrum +2 που υπάρχει ακόμα στο χωριό μου, διαχειρίζεται πολύ καλύτερα τα λιγοστά KBytes του από τους προγραμματιστές του Gates (άλλος ένας θρίαμβος για τον Clive Sinclair και το I.Q. του). Πάντως, για μεταβατικό προϊόν, οι πωλήσεις είναι εξωφρενικές. Θα ήθελα να έβλεπα όμως τα μούτρα όλων εκείνων που κραυγάζουν για αναβάθμιση και έξοδα (έσοδα για τους παραγωγούς Hardware), όταν ο κ. Gates ανακηρύξει τα W95 σαν ένα ανώριμο εξελικτικό στάδιο και παρουσιάσει τα επόμενα πλήρως 32bit Windows."

Ας διακόψουμε λίγο τη ροή

της σκέψης του Mr Spock για να σχολιάσουμε δυο-τρία πραγματάκια. Καταρχήν, ναι, τα Windows 95 χρειάζονται πολύ περισσότερα (από πλευράς hardware) για να λειτουργήσουν ΣΩΣΤΑ, από αυτά που ισχυρίζονται ο κ. Gates και η Microsoft. Αυτό, άλλωστε, το έχουμε επισημάνει αρκετές φορές. Οσο για το command-line που αναφέρεις για τα "σοβαρά λειτουργικά συστήματα", ένα θα πω: Πες τα χρυσόστομε! Τα Windows 95 απευθύνονται και εγώ δεν ξέρω σε ποια κατηγορία χρηστών. Οχι πάντως στους Power Users και τους "μπασμένους", αφού αυτοί έχουν χάσει πια τον πλήρη έλεγχο του συστήματός τους που συνήθισαν να έχουν χρόνια τώρα, αλλά ούτε και στους αρχάριους χρήστες, αφού αυτοί θα χρειαστεί να προπονηθούν για καιρό από κάποιον έμπειρο χρήστη για να καταλάβουν τι πάει στραβά στο σύστημά τους. Και αυτός ο "έμπειρος χρήστης", αν είναι φίλος και κολλητός, πάει καλά. Για τους περισσότερους όμως, η βοήθεια αυτή μεταφράζεται σε χρήμα. Χρήμα που θα πρέπει να πληρώσουν σε κάποιο μαγαζί ή εταιρία για σεμινάρια και τηλεφωνική, έστω, υποστήριξη. Οσο για την τελευταία σου παρατήρηση σχετικά με την αποκήρυξη των W95, εδώ σε βρίσκω αδιάβαστο. Η ιστορία αυτή της αναβάθμισης δεν είναι νέα. Ο Gates φυσικά και δεν πρόκειται να αποκηρύξει τα Windows 95. Απλώς, θα τα "βελτιώσει" όπως έγινε και με το DOS, τα Windows 3.0 και τα Windows 3.1. Η γενιά αυτή της Πληροφορικής (ή, καλύτερα, των προσωπικών υπολογιστών) έχει περάσει από τρία στάδια αναβάθμισης (τέσσερα αν υπολογίσεις και τον παροπλισμό του Spectrum και οποιουδήποτε Spectrum χάριν του PC). Και τότε "εκείνοι" τα ίδια έλεγαν. Και θα συνεχίσουν να τα λένε. Ζούμε, δυστυχώς (πράγματι δυστυχώς), σε μια εποχή όπου το χρήμα είναι η μία και μόνη κινητήριος δύναμη: "Ουκ έσονταί σοι θεοί έτεροι πλην εμού" (Θου, Κύριε, φυλακήν τω στόματί μου). Και ο αγαπητός "θείος" Clive έτσι την πάτησε. Το όνειρό του ήταν η τεχνολογία και όχι το χρήμα. Γεννήθηκε σε λάθος εποχή... Είμαι πεπεισμένος ότι, αν συνεχιζόταν η κυριαρχία του "θείου", η τεχνολογία των υπολογιστών σήμερα θα είχε φτάσει σε άλλα επίπεδα.

Και συνεχίζεις.

"(...) Σκοπεύοντας να αγοράσω ένα stereo, αγόρασα πριν λίγες μέρες ένα νέο περιοδικό υψηλής τεχνολογίας. Διαβάζοντάς το έπεσα επάνω σε δύο άρθρα που περιέγραφαν εγκαταστάσεις home cinema. Στο τέλος της ανάγνωσης ένιωσα ένα πρωτόγνωρο συναίσθημα. Τα άρθρα βασίζονταν σε δύο κυρίους (αρκετά ευκατάστατους) οι οποίοι, ούτε λίγο ούτε πολύ, ξόδευαν ολόκληρα εκατομμύρια αγοράζοντας τέτοια μηχανήματα. (...) Συγκριτικά, μόνον το Hi-Fi του Υψίστου συγκρίνεται με αυτό του παραπάνω κυρίου. Το συναίσθημα που με κυρίευσε λοιπόν ήταν (και εξακολουθεί να είναι) αηδία. Πραγματικά, όσο διάβαζα το περιοδικό, είχα αρχίσει να ονειρεύομαι εξωτικά Hi-Fi, τέλειους ενισχυτές, ηχεία, οθόνες υψηλής ευκρίνειας και ό,τι μπορεί να ονειρευτεί ένας άνθρωπος. Μετά όμως δεν ήθελα να ακούσω τίποτε άλλο. Αηδίασα τόσο πολύ που, προς στιγμήν, σκέφτηκα να μην αγοράσω καν stereo. Μετά από αυτή την εμπειρία, κοίταξα με άλλο μάτι τον κόσμο. Αυτό που προέκυψε από τη σκέψη μου ήταν μια απλή ερώτηση για κάθε ενδιαφερόμενο: Μήπως το έχουμε παρακάνει; (...) Εντάξει, το βινίλιο ήταν προβληματικό, χάλαγε, σκέβρωνε, δεν ακουγόταν καλά. Το αλλάξαμε, βάλαμε CDs. Οι απλές ταινίες δεν ικανοποιούσαν, ήθελαν κάμποσα χιλιόμετρα ταινίας για κάθε έργο, τις αλλάξαμε, πρώτα με videotapes, τώρα με laser disks και το επερχόμενο DVD. Και έκπληκτος διαβάζω (στο προαναφερθέν περιοδικό) ότι τα CDs δεν ακούγονται καλά, πως θέλουμε συστήματα ακριβείας, πανάκριβα ηχεία και ενισχυτές με ειδικά καλώδια. (...) Αυτή η κατάσταση τείνει να επικρατήσει και στο χώρο των υπολογιστών, κυρίως του software, όπου όλοι κάνουν το παν για να αποκτήσουν το απολύτως κορυφαίο μηχάνημα, για να απολαμβάνουν προγράμματα με ελάχιστες βελτιώσεις και προσθήκες, λίγο πολύ άχρηστες στον κοινό άνθρωπο (...)."

...όλοι κάνουν το παν για να αποκτήσουν το απολύτως κορυφαίο μηχάνημα, για να απολαμβάνουν προγράμματα με ελάχιστες βελτιώσεις ...

Παρόλο που πιστεύω ότι όλα αυτά που γράφει ο κ. Spock είναι σωστά, νομίζω ότι ανάμεσα στις δύο αγορές (των υπολογιστών και των συστημάτων ήχου) υπάρχουν τεράστιες διαφορές όσον αφορά στον τελικό καταναλωτή. Η βασικότερη διαφορά είναι η συμβατότητα. Αν, για παράδειγμα, έχεις μια τηλεόραση του 1960, μπορείς άνετα να βλέπεις τα προγράμματα που παίζουν οι τηλεοπτικοί σταθμοί ακόμα και σήμερα. Αν έχεις ένα pick-up του 1970 με κεραμική, έστω, κεφαλή, μπορείς να ακούς όλους τους δίσκους βινιλίου που κυκλοφορούν. Αν είσαι από τους πρώτους που αγόρασαν CD, όταν αυτά πρωτοκυκλοφόρησαν (δεν θυμάμαι πότε ήταν αυτό), μπορείς να ακούς όλες τις νέες επιτυχίες που κυκλοφορούν σήμερα σε CDs. Εν ολίγοις, στην αγορά των συστημάτων ήχου και εικόνας έχεις εναλλακτικές λύσεις. Μπορείς να αγοράσεις κάποιο σύστημα σύμφωνα με την αντοχή της τσέπης σου. Δεν υπάρχουν, για παράδειγμα, CDs που παίζουν μόνο σε συγκεκριμένα CD players. Αντιθέτως, στην αγορά των υπολογιστών υπάρχουν προγράμματα που δεν πρόκειται να εκτελεστούν αν δεν έχεις τουλάχιστον 486 με κάμποσα Mbytes RAM. Αν μπορούσαμε να τρέξουμε, λόγου χάρη, το "Romeo & Juliet" (ένα από τα πιο όμορφα CDs για κάποιον που ασχολείται έστω και λίγο με το θέατρο) στο παλιό, καλό μας PC, δεν νομίζω ότι η ανάγκη της αναβάθμισης θα ήταν τόσο μεγάλη. Οσο για την... αφαίμαξη που αναφέρεις, έχεις απόλυτο δίκιο. Money makes the world go 'round...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

VIRUS NEWS

Τελικά, οι viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει ως σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τους viruses και τι κάνει ο κόσμος για αυτούς. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

Αυτόν το μήνα δεν θα γνωρίσουμε καινούριους ιούς, αλλά θα σας διηγηθούμε δύο ιστορίες που δείχνουν ότι το "έγκλημα" στο χώρο της Πληροφορικής χρόνο με το χρόνο αυξάνεται και μάλιστα ξεφεύγει από τα γνωστά μέχρι στιγμής πλαίσια.

Οσο αυξάνεται όμως το "έγκλημα" τόσο και η δικαιοσύνη δείχνει πιο αμείλικτη και αποφασισμένη να το πατάξει και να προστατεύσει τα πιο πολύτιμα εργαλεία του αιώνα μας, δηλαδή τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Εγκλημα και Τιμωρία, μέρος Α'

Πέρυσι την άνοιξη, η αγγλική αστυνομία κατάφερε να ανακαλύψει τον άνθρωπο που είχε προκαλέσει ανυπολόγιστες ζημίες σε εμπορικές εταιρίες και ιδιώτες. Το πραγματικό όνομα του Αγγλου αυτού διαβολικού προγραμματιστή είναι Christopher Pile, ενώ το ψευδώνυμό του είναι Μαύρος Βαρώνος. Ο 26χρονος Pile, αφού παραδέχτηκε την ενοχή του σε όλες τις κατηγορίες που αντιμετώπιζε, καταδικάστηκε σε 18μηνη φυλάκιση από το δικαστήριο του Exeter. Ο συνήγορος του Pile τον χαρακτήρισε ως ένα μοναχικό άτομο που η ανία της ανεργίας τον παρότρυνε να διοχετεύσει τη μεγαλοφυΐα του στη συγγραφή ιών απλώς για να αποδείξει την αξία του ως προγραμματιστής. Ο Pile, που αντιμετώπιζε συνολικά έντεκα κατηγορίες (πέντε κατηγορίες για παράνομη πρόσβαση, πέντε για επέμβαση σε ξένη πνευματική ιδιοκτησία και μία κατηγορία για εξάπλωση ιών), παραδέχτηκε επίσης ότι παρακινούσε άλλους χρήστες στην εξάπλωση των ιών. Ο Pile έκρυβε τις καταστροφικές του δημιουργίες πίσω από αθώα παιχνίδια ή ακόμη μόλυνε επίτηδες κάποιο αντι-ιοτικό τύπου shareware, το οποίο τοποθετούσε σε κάποια BBS και στη συνέχεια κατέβαζαν αρκετοί ανυποψίαστοι χρήστες. Ο ιός μεταδόθηκε μέσω του Internet, από FTP σε FTP. Με τον τρόπο αυτόν κατάφερε ο Pile να εξαπλώσει το καταστροφικό του δημιούργημα σε πολλές χώρες της Ευρώπης και της Αμερικής. Εγραψε δύο ιούς, τον Queeq και τον Pathogen, χρησιμοποιώντας το δικό του αλγόριθμο κατασκευής ιών, τον οποίο ονόμαζε SMEG. Η λέξη δημιουργείται από τα αρχικά των λέξεων Simulation Mutation Encryption Engine. Αν και οι πράξεις του δεν του απέφεραν οποιοδήποτε οικονομικό όφελος, με τους δύο αυτούς ιούς, τους οποίους κατόρθωσε να γράψει κατά τη διάρκεια της δράσης του, προκάλεσε ανυπολόγιστες ζημίες σε εμπορικές εταιρίες και ιδιώτες. Η διεθνής εταιρία κατασκευής υπολογιστών Micropose έχασε 500.000 στερλίνες από τη μόλυνση και ξόδεψαν 480 ώρες για τον έλεγχο των αρχείων. Η εταιρία υπολογιστών Apricot έκλεισε κυριολεκτικά τα γραφεία της για έλεγχο και βρήκαν τους ιούς του Pile σε 22 από τους 60 υπολογιστές που διαθέτει η εταιρία. Ο δικαστής ανέφερε χαρακτηριστικά: "Με τη δημιουργία του SMEG, ο Pile άνοιξε το 'κουτί της Πανδώρας'. Οι ιοί, αφού αφεθούν ελεύθεροι, δεν υπάρχει τρόπος να περιοριστούν πια". Τελειώνοντας, ο δικαστής είπε ότι εκείνοι που έχουν ως στόχο τους να δημιουργήσουν πανδαιμόνιο σε ένα από τα πιο πολύτιμα εργαλεία του αιώνα μας (εννοούσε τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές) δεν μπορούν να περιμένουν επιεική μεταχείριση. Η καταδίκη του Pile αποτελεί ιδιαίτερα σημαντικό γεγονός, αφού είναι το πρώτο άτομο που καταδικάστηκε κάτω από το νόμο του 1990 Computer Misuse Act. Μαζί με τις καταδίκες που αντιμετώπισαν διάφοροι Hackers στο παρελθόν, είναι φανερό πλέον ότι η ηλεκτρονική τρομοκρατία είναι γεγονός το οποίο πρέπει κάθε χρήστης (εκείνοι φυσικά που αναγνωρίζουν την αξία των δεδομένων που υπάρχουν στα συστήματά τους) να μάθει να αντιμετωπίζει με σοβαρότητα, γιατί μπορεί να συμβεί σε οποιονδήποτε το μοιραίο.

Εγκλημα και Τιμωρία, μέρος Β'

Τι άλλο έχουν να δουν τα μάτια μας! Μετά τους Hackers και τους συγγραφείς ιών, που είναι σίγουρα από τις πιο ...επιστημονικές κατηγορίες ηλεκτρονικού εγκλήματος, έμελλε να δούμε και μια άλλη διάσταση στη νέα αυτήν τέχνη, τις κλοπές chips από ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Είναι φαίνεται ένας εύκολος, γρήγορος και μάλλον αποδοτικός τρόπος κλοπής, αφού οι σημερινοί υπολογιστές ανοίγουν πολύ εύκολα και είναι θέμα δευτερολέπτων -για έναν ειδικό- η αφαίρεση των chips. Ελάχιστοι, έως και κανένας, ηλεκτρονικοί υπολογιστές δεν διαθέτουν κάποιο ειδικό σύστημα συναγερμού που να εφαρμόζεται σε υπολογιστές και που να μπορεί να συνδεθεί με το όλο σύστημα συναγερμού. Πρόσφατα, έγινε διάρρηξη στην τράπεζα Lioyds στο Bandury της Αγγλίας. Οι ληστές περιφρόνησαν τα μετρητά που βρήκαν και προτίμησαν να "ξεγυμνώσουν" τους υπολογιστές από τα πολύτιμα εξαρτήματά τους. Η διεύθυνση της τράπεζας χρειάστηκε περισσότερο από μία βδομάδα για να επαναφέρει το σύστημά της σε κατάσταση λειτουργίας. Το γεγονός δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι ιδιαίτερα περίεργο, μια και το 25-35% της αξίας ενός υπολογιστή βρίσκεται στα chips μόνο. Ο πιο απλός υπολογιστής έχει τουλάχιστον 4MB μνήμης RAM, ενώ οι περισσότεροι υπολογιστές, που έχουν ως κεντρική μονάδα επεξεργασίας έναν Pentium, πωλούνται με 8MB ή και περισσότερα. Το πιο σημαντικό γεγονός όμως που κάνει την κλοπή τους τόσο εύκολη και την εξιχνίασή της δύσκολη είναι ότι τα chips μνήμης δεν έχουν κάποια διακριτικά σημεία (για παράδειγμα, αριθμός παραγωγής, serial number κ.λπ.), για να μπορεί κάποιος να τα ξεχωρίζει. Οσο εύκολο είναι να πραγματοποιηθεί η κλοπή τόσο πιο εύκολη υποτίθεται

είναι και η αντικατάσταση των κλαπέντων chips από νέα, με την προϋπόθεση ότι υπάρχουν τα ανάλογα για την αντικατάσταση και κάποιο άτομο με βασικές τεχνικές γνώσεις, το οποίο να είναι σε θέση να την πραγματοποιήσει.
Μια άλλη προϋπόθεση αποτελεί το γεγονός ότι το άτομο, που θα έχει την κακή τύχη να είναι θύμα κλοπής αυτού του είδους, θα είναι τυχερό αν στην προσπάθειά τους οι ληστές να αφαιρέσουν τα chips, δεν έχουν προκαλέσει και ζημιά στη motherboard. Αν δεν υπάρχει τεχνικός κοντά, ποιος ξέρει πόσος χρόνος θα χρειαστεί για να βρεθεί το κατάλληλο άτομο;
Μετά την εφαρμογή θα χρειαστούν κάπου είκοσι τέσσερις ώρες για έλεγχο των νέων εξαρτημάτων.
Η ζημιά που θα έχει υποστεί σε χαμένο χρόνο και παραγωγικότητα ίσως να είναι ανυπολόγιστη. Θα διερωτάστε τι μπορούμε να κάνουμε για να μην πέσουμε και εμείς θύματα. Πρώτα, πρέπει να γνωρίζουμε τι ακριβώς περιέχουν οι υπολογιστές μας, γιατί πολλές φορές δεν ξέρουμε καν. Ενας ολοκληρωμένος έλεγχος του υλικού μας (Hardware & Software Audit) θα ήταν καλό να γίνεται κάθε χρόνο.
Ακόμα, υπάρχουν ειδικές ηλεκτρονικές συσκευές συναγερμού για να εμποδίζουν ή να καθυστερούν τους καλοθελητές, άλλα και ένας έλεγχος της ασφάλειας των κτιρίων μας θα ήταν καλή ιδέα. Καλό θα ήταν επίσης, αν κατά τη διάρκεια της μεταφοράς τέτοιων εξαρτημάτων, αποστέλλονται συστημένα με λεπτομερή περιγραφή τα περιεχόμενα του πακέτου.

What Do Viruses Look Like?

Αυτή είναι μία ερώτηση που συχνά κάνουν πολλοί χρήστες που μπαίνουν στο Web Site της εταιρίας S&S International (www.drsolomon.com). Η απάντηση είναι ότι οι περισσότεροι ιοί δεν παρουσιάζουν κάποια εικόνα όταν ενεργοποιούνται. Ελάχιστοι είναι αυτοί που παρουσιάζουν κάποια εικόνα ή παράγουν κάποιους ήχους ή και τα δύο κατά τη διάρκεια της ενεργοποίησής τους. Μερικούς από αυτούς σας παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος. Κρατήστε καλά τις εικόνες στο μυαλό σας, γιατί όταν τις ξαναδείτε σίγουρα τα αρχεία σας θα έχουν πάει... "περίπατο".
Οι πληροφορίες δίνονται από την S&S International και τους αντιπροσώπους της στην Κύπρο, A.E.C. Consultants.

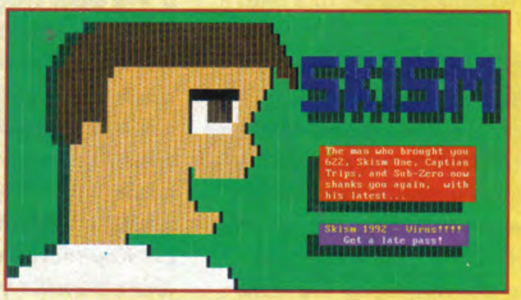




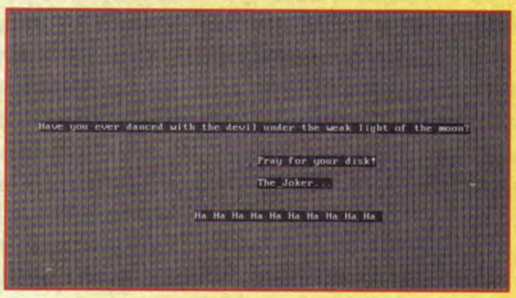












Αλληλογραφία

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.

ΤΙΜΕΣ?

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου, αφού αγοράζω το περιοδικό εδώ και τρεις μήνες. Στο διάστημα αυτό και αφού το σύγκρινα με άλλα περιοδικά του είδους, πιστεύω ότι είναι το καλύτερο από όλα.

Αλλά για να μην πολυλογώ, θα μπω κατευθείαν στο θέμα.

α) Το μόνο παράπονο που έχω (αν και δεν πιστεύω πως ευθύνεσαι εσύ), είναι ότι δύσκολα σε βρίσκω στα μαγαζιά. Θα ήθελα, αν μπορείς, να μου προτείνεις ένα κατάστημα στη Λάρισα, ώστε να μπορώ να σε αγοράζω.

β) Θα ήθελα, αν μπορείς, να μου προτείνεις έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή που να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις ενός μαθητή και να κοστίζει γύρω στις 180 με 200 χιλιάδες δραχμές.

Με αγάπη,
Κώστας

▼ Αγαπητέ φίλε Κώστα,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας προχωρήσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

α) Είναι ακριβώς έτσι όπως τα λες. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να κάνουμε κάτι για το θέμα που θίγεις. Για τη διανομή του περιοδικού υπεύθυνο είναι το πρακτορείο διανομής. Οσο για καταστήματα, δυστυχώς, φίλε Κώστα, δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο. Υπάρχει βέβαια και η λύση της συνδρομής, αν σε ενδιαφέρει.

β) Περίπου σε αυτή την τιμή θα μπορούσες να βρεις έναν 486/66. Ωστόσο, για να μάθεις περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το τι μπορεί να έχει πάνω αυτό το σύστημα, μπορείς να πάρεις ένα τηλέφωνο στα μαγαζιά που διαφημίζονται στο περιοδικό, διότι οι τιμές αλλάζουν διαρκώς και οι μόνοι που μπορούν πάντα να τις ξέρουν ακριβώς είναι αυτοί που πουλάνε υπολογιστές...

ΑΠΟΨΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας από τους σχετικά τακτικούς αναγνώστες σου και διαθέτω αρκετά τεύχη σου, τα οποία φυλάγω ως συλλεκτικά. Τον τελευταίο καιρό ασχολούμαι με έναν 386 PC /33 με 2 MB RAM και 170 MB στο σκληρό. Κάμποσες φορές είχα την ιδέα να στείλω γράμμα, όμως το τεύχος 65 με ώθησε να το κάνω χωρίς αναβολή.

Περίμενα από τους αναγνώστες να αντιμετωπίσουν θετικά τη νέα μορφή του περιοδικού. Και όμως, στην αλληλογραφία του τεύχους αυτού δέχεστε μία σκληρή και αδικαιολόγητη (κατά την ταπεινή μου γνώμη) κριτική για αυτή σας την κίνηση.

Προσωπικά, θεωρώ το νέο σχήμα πολύ πιο βολικό. Τα δύο διαφορετικά περιοδικά δεν ήταν εύκολο να ταξινομηθούν. Ετσι, αν κάποιος ήθελε να ανατρέξει σε κάποιο προγενέστερο review παιχνιδιού, γνωρίζοντας μόνο τον αριθμό τεύχους, έπρεπε πρώτα να βρει το κύριο περιοδικό, να δει το μήνα κυκλοφορίας του και ύστερα να αναζητήσει το τεύχος που τον ενδιέφερε. Για να το καταφέρει κανείς αυτό με ευκολία, θα έπρεπε να είναι πολύ σχολαστικός.

Αλλά αυτός δεν είναι ο μόνος λόγος που κάνει την ενιαία μορφή του τεύχους ιδανικότερη. Κυκλοφορώντας δύο διαφορετικά περιοδικά, δίνατε υποσυνείδητα την εντύπωση ότι τα games είναι υποδεέστερα των προγραμμάτων. Αυτό όμως δεν πιστεύω πως ισχύει, αφού η σημερινή διάδοση των PCs στους απλούς χρήστες οφείλεται στα παιχνίδια, ενώ οι περισσότεροι που ασχολούνται με το PC ερασιτεχνικά ασχολούνται τουλάχιστον και με παιχνίδια τις ίδιες ώρες που ξοδεύουν σε προγράμματα. Αλλωστε, κακά τα ψέματα, ακόμη και ο πλέον φανατικός gamer αναγκάζεται, λόγω της φύσης των PCs, να μάθει και το χειρισμό διαφόρων προγραμμάτων. Η ενιαία μορφή του περιοδικού τοποθετεί προγράμματα και παιχνίδια στην ίδια θέση σπουδαιότητας και αυτό είναι το λιγότερο που μπορεί να γίνει. Εδώ η Intel, στην προσπάθειά της να διαφημίσει τον Pentium, δημοσιεύει εικόνες του Flight Unlimited και του Wing Commander III, για να πείσει τον καταναλωτή για την αξία και τη δύναμη του νέου της επεξεργαστή. Αυτά ως προς τη μορφή του περιοδικού. Είναι μία θετική και προοδευτική κίνηση, η οποία δεν πρέπει να αναιρεθεί.

Το άλλο θέμα που θέλω να θίξω είναι αυτό του hardware. Η εξέλιξή του είναι απελπιστικά γρήγορη και η προσπάθεια να ακολουθήσουμε τα χνάρια των καιρών είναι δύσκολη και πολυδάπανη. Δεν ωφελεί όμως να φωνάζουμε και να ρίχνουμε αναθέματα στις εταιρίες και στις κινήσεις τους. Εμείς μπορεί να έχουμε πρόβλημα απόκτησης νέου hardware, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο και με όλο τον κόσμο. Δυστυχώς, όμως, η δική μας φωνή δεν συντονίζεται, ώστε να επιφέρει κάποιο αποτέλεσμα. Δεν θα ήταν καθόλου άσχημη ιδέα αν κυκλοφορούσατε ένα ερωτηματολόγιο, στο οποίο θα ζητούσατε την πλήρη περιγραφή του μοντέλου του κάθε αναγνώστη. Να μάθουμε επιτέλους πόσοι διαθέτουμε τον τάδε επεξεργαστή, τη δείνα ποσότητα μνήμης, την Α κάρτα γραφικών, τη Β κάρτα ήχου κ.λπ.

Ρωτήστε ακόμα και πόσοι αναγνώστες του περιοδικού δεν έχουν καν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Και αυτοί μετράνε και έχουν άποψη. Ετσι, θα μάθουμε αν πράγματι ο 486 DX/2 ή ο Pentium είναι εκτός πραγματικότητας.

Βασική προϋπόθεση φυσικά είναι η ειλικρινής απάντηση των αναγνωστών. Ζητώ συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματός μου, ελπίζω όμως να δημοσιευτεί (αυτό το λέω γιατί είχα κάνει κάποιες προσπάθειες σε άλλα περιοδικά του χώρου, αλλά απέτυχαν παταγωδώς). Θα ή-

θελα και άλλοι αναγνώστες να εκφράσουν τη γνώμη τους για το ερωτηματολόγιο μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας.
Φιλικά,
Γεράσιμος x Μήλας

ΥΓ. 1: Επί της κριτικής της αλληλογραφίας. Μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Ηδη, το περιοδικό έχει τη μεγαλύτερη στήλη από τις αντίστοιχες άλλων περιοδικών και με διαφορά. Αν είναι όμως δυνατό, να αποφύγετε τις πολύ σύντομες και κοφτές απαντήσεις αναγνωστών.

ΥΓ. 2: Πόσο υποδεέστερος του Pentium είναι ο 486 DX/4 100; Ζητάω βέβαια σύγκριση μόνο σε επίπεδα ισχύος, χωρίς να ληφθεί υπόψη το κόστος.

ΥΓ. 3: Υπάρχει κάποιος τρόπος να ελευθερώνω λίγα KB από τα 384 KB που μου τρώει το AMI BIOS;

ΥΓ. 4: Θέλω να δώσω συγχαρητήρια σε όλους τους συντάκτες, κυρίως όμως στον κύριο Χριστακόπουλο και τον κύριο Τσουρινάκη. Πιστεύω πως το τέλειο είναι απρόσιτο, αυτοί οι δύο όμως το πλησιάζουν επικίνδυνα, όπως και το περιοδικό άλλωστε.

ΥΓ. 5: Μην ξεχνάτε το ερωτηματολόγιο. Αξίζει τον κόπο...

Φίλε Γεράσιμε,
Το περιοδικό ποτέ δεν απέρριψε την κριτική των αναγνωστών του, είτε θετική είτε αρνητική! Οι αναγνώστες μας πάντα είναι σεβαστοί, καθώς και η γνώμη τους.

Σε ευχαριστούμε που συμφωνείς με τις δικές μας εκτιμήσεις. Ομως, πάντοτε μία αλλαγή επιφέρει κριτική, θετική και αρνητική...

ΥΓ. 2: Ο Pentium σε σχέση με έναν 486/100 - και αν μάλιστα εννοούμε τον P100 - είναι γύρω στις τρεις φορές γρηγορότερος. Για περισσότερα στοιχεία στο θέμα αυτό, μπορείς να ρίξεις μία ματιά στο γράμμα του φίλου μας Κυριάκου, από τη Λεμεσό της Κύπρου, ο οποίος μας δίνει ένα αρκετά κατατοπιστικό πινακάκι για την ισχύ των επεξεργαστών.

ΥΓ. 3: Δυστυχώς, όχι!

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οσο για το ερωτηματολόγιο, είναι μία καλή ιδέα και θα τη σκεφτούμε σοβαρά.

ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι αναγνώστης σου από τα πρώτα κιόλας τεύχη και οφείλω να σε συγχαρώ για τη ραγδαία βελτίωσή σου. Επειδή το γράμμα μου είναι λίγο μεγάλο, θα ήθελα να μπω κατευθείαν στο ψητό.

α) Εχω έναν IBM PS/1 386SX/20 MHz, 80 MB HDD, 4 MB RAM και VGA 320x200x256 colors και θα ήθελα να αγοράσω έναν καινούριο MPC, μια και δεν αναβαθμίζεται ο PS/1. Ποια είναι η γνώμη σου για τα Aptiva της IBM; Μου τα συνιστάς για multimedia; Μήπως είναι καλύτερα να πάρω κάποιας άλλης εταιρίας, μια και ό,τι εξάρτημα προσθέσεις, πρέπει να είναι μόνον της IBM; (Αυτό δεν ξέρω αν ισχύει στα Aptiva, ισχύει;)

β) Τον PS/1 τον έχω ένα χρόνο και κάτι. Πόσο μπορώ να τον πουλήσω;

γ) Να περιμένω να πέσουν και άλλο οι τιμές των MPC και των CD-ROMs;

δ) Τα επανεγγράψιμα CDs και τα αντίστοιχα CD-ROMs θα αργήσουν; Είναι ακριβά;

ε) Τι σημαίνει το "150 lost allocation units found in 1 chain 300.000 bytes disk space would be freed", όταν έκανα chkdsk;

στ) Η βασική μνήμη σε όλα τα PCs είναι 640 KB ή όχι;

ζ) Για ένα χομπίστα (και όχι μόνο), τι τεχνικά χαρακτηριστικά για MPC και CD-ROM προτείνεις;

η) Ελπίζω σε δημοσίευση γιατί την απάντηση την έχω πολλή ανάγκη. (Ορίστε που το PC μας βγήκε και ναρκωτικό. Δηλαδή το υποκατάστατο ποιο είναι; Το Spectrum!!!) Συγγνώμη, αν σε κούρασα.
Φιλικά,
Sensible Tasos

Γεια σου Τάσο,
α) Το έχουμε γράψει πολλές φορές στις σελίδες αυτού του περιοδικού. Δεν μπορούμε να προτείνουμε κάποιο συγκεκριμένο μοντέλο υπολογιστή. Η αγορά ηλεκτρονικού υπολογιστή εξαρτάται αυστηρά από τις απαιτήσεις του χρήστη που θέλει να τον αγοράσει (και φυσικά δεν μπορούμε να γνωρίζουμε τις απαιτήσεις σου). Μία βόλτα στα μαγαζιά του χώρου πιστεύουμε πως θα σε βοηθήσει να λάβεις τη σωστή απόφαση.

β) Χμμμ!!!!!!!!!!!

γ) Δεν πιστεύουμε πως θα μειωθούν κι άλλο οι τιμές και ειδικότερα στα CD-ROMs, καθώς αν μειωθούν κι άλλο, τότε σίγουρα θα έχει βγει κάποιο νέο μοντέλο και θα πρέπει να περιμένεις και πάλι και πάλι (ελπίζω να κατάλαβες τι εννοούμε).

δ) Δεν θα αργήσουν καθόλου. Είναι κιόλας εδώ και η τιμή τους κυμαίνεται γύρω στις 200 χιλιάδες δραχμές (λίγο "τσουχτερή" θα έλεγα, αλλά πού θα πάει, ε;).

ε) Εχεις ένα μικρό πρόβλημα με το δίσκο σου, το οποίο μπορείς να λύσεις με τη χρήση του Norton Disk Doctor (NDD).

στ) Ακριβώς! Μετά τα 640 μιλάμε για την Upper Memory, ενώ μετά το 1 MB για extended.

ζ) Ενας 486/80, με μνήμη 8 MB (αν γίνεται και 16 MB, ακόμα καλύτερα), με σκληρό δίσκο μεγαλύτερο από 500 MB, 4xCD-ROM καθώς και μία καλή κάρτα γραφικών και ήχου, νομίζω θα ήταν καλός για τα σημερινά δεδομένα.

η) Χε, χε! Καλό! Οπως βλέπεις, το δημοσιεύσαμε.

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Αγαπητό PC Master,
Είσαι ένα από τα καλύτερα περιοδικά στον τομέα της Πληροφορικής στον ελληνικό χώρο. Εχω ορισμένες απορίες που θα ήθελα να μου λύσεις. Εχω έναν 386DX/40 MHz, 4 MB RAM, SB16, 4xCD-ROM. Χρησιμοποιώ το PC τόσο για παιχνίδια όσο και για επεξεργασία κειμένου.



α) Ποια πιστεύεις ότι θα ήταν η καταλληλότερη αναβάθμιση;

β) Πόσο κοστίζει ένας Pentium/74 MHz (motherboard και επεξεργαστής) και πόσο τα 4 MB RAM;

γ) Στο 4xCD-ROM, οι CD εφαρμογές τρέχουν με μεγαλύτερη ταχύτητα από ό,τι σε ένα μικρότερης τα-

Αλληλογραφία

χύτητας CD-ROM;

δ) Τι ακριβώς είναι η virtual memory και ποια η χρησιμότητά της;

ε) Ποια πιστεύεις ότι είναι τα 5 καλύτερα CD games που τρέχουν στο PC μου αυτή τη στιγμή;

στ) Το Jungle Strike δεν μου τρέχει, ζητώντας VGA οθόνη, τη στιγμή που η οθόνη μου είναι μονόχρωμη VGA με SVGA card και κανένα άλλο παιχνίδι δεν έχει εμφανίσει πρόβλημα. Γιατί μού εμφανίζει αυτό το μήνυμα;

ζ) Στο Chaos Engine όσο και στο Cannon Folder, δεν μπορώ να βρω τον τρόπο να βγω στο DOS. Μπορείτε να με βοηθήσετε;

Με εκτίμηση,
Γρηγόρης Γκρόζος

ΥΓ. Πες μου κάποιο καλό βιβλίο προγραμματισμού για QBasic.

Αγαπητέ φίλε Γρηγόρη,
Καταρχήν, ευχαριστούμε για τα κολακευτικά σου σχόλια.

α) Μία καλή λύση θα ήταν ένας 486/100 με 8 MB RAM, φυσικά όμως σύμφωνα με τις δικές μας εκτιμήσεις. Οι δικές σου μπορεί να διαφέρουν κατά πολύ!

β) Γύρω στις 110 χιλιάδες δραχμές, ενώ τα 4 MB γύρω στις 40 χιλιάδες δραχμές.

γ) Φυσικά, αφού και το transfer rate τού 4x είναι μεγαλύτερο.

δ) Η virtual memory είναι μία εικονική μνήμη που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής για να τρέξει γρηγορότερα κάποιο πρόγραμμα. Αν, για παράδειγμα, το πρόγραμμα είναι μεγάλο και δεν χωρά στη μνήμη του υπολογιστή, αυτός θα δεσμεύσει ένα κομμάτι (τμήμα) του σκληρού σου δίσκου και θα το χρησιμοποιήσει ως προσωρινή μνήμη.

ε) Το περιοδικό, όπως θα έχεις δει, δημοσιεύει και τις απαιτήσεις των προγραμμάτων που παρουσιάζει καθώς και βαθμολογία. Πιστεύω ότι αυτό θα σε βοηθήσει καλύτερα να συμπεράνεις μόνος σου ποια είναι τα πέντε καλύτερα, διότι εμείς δεν γνωρίζουμε τα παιχνίδια που σου αρέσουν, προκειμένου να σου προτείνουμε πέντε από αυτά.

στ) Για αυτήν την ερώτηση θα θέλαμε να μας είχες στείλει περισσότερες λεπτομέρειες. Πάντως, καλό είναι να επικοινωνήσεις με το κατάστημα που σου το προμήθευσε και αυτοί θα σε βοηθήσουν, είτε δίνοντάς σου διάφορες τεχνικές συμβουλές είτε αλλάζοντάς το.

ζ) Επειδή δεν τα έχουμε όλα τα παιχνίδια, εδώ θα προσπαθήσω να σε βοηθήσω με μερικούς συνδυασμούς που ισχύουν στα περισσότερα. ΟΚ? (ESC, ALT+Q, CTRL+Q, ALT+X, CTRL+X, Q, F1-F12). Αυτοί χρησιμοποιούνται περισσότερο.

ΚΑΛΟΠΙΣΤΗ ΚΡΙΤΙΚΗ

Αγαπητό περιοδικό,
Οι υπολογιστές έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας, με όλα τα καλά ή τα κακά που αυτό συνεπάγεται. Ασχολούμαι με αυτούς από το 1990 (τότε αγόρασα τον πρώτο μου XT) και από τότε προσπαθώ να πα-

ρακολουθώ, ερασιτεχνικά πάντα, από κοντά τις εξελίξεις. Χρησιμοποιώ τον υπολογιστή μου (ένα φτωχό, με τα μέτρα της εποχής, 486/66, με 8 MB) τόσο στη δουλειά μου όσο και για ψυχαγωγία. Παρά την ηλικία μου (αισίως, 36 ετών), μου αρέσουν τρομερά τα παιχνίδια (μόνον adventures, puzzle games και ό,τι έχει να κάνει με τη Lucas Arts). Διαβάζω σχεδόν όλα τα ελληνικά περιοδικά του χώρου και δύο-τρία αγγλόφωνα. Εχω κάνει λοιπόν τις επιλογές μου όσον αφορά στην ποιότητα των εντύπων του χώρου και νομίζω ότι από τη μεριά του απλού χρήστη και με τη μικρή πείρα που έχω, δικαιούμαι να εκφράσω μία άποψη για το περιοδικό. Οταν το πρωτοαγόρασα, πριν από μόλις ενάμιση χρόνο, μου έκανε εντύπωση η αντίφαση της συνύπαρξης των "δύο περιοδικών σε ένα", εντύπωση που εδραιώθηκε, κατά την ταπεινή μου γνώμη, πλήρως μέχρι σήμερα.

Και εξηγούμαι: Από τη μία, έβλεπα ένα περιοδικό (PC Master) επιεικώς φτωχό σε σχέση με το σοβαρό ανταγωνισμό (και ως τέτοιο, θεωρώ τα περιοδικά "CGO", "Computer & Software", "RAM", και "WIN"). Καθυστερημένη έκδοση (βγαίνει 18-20 του μήνα), με αποτέλεσμα το περιεχόμενό του να είναι ήδη γνωστό (από τα περιοδικά που εκδίδονται την πρώτη του μήνα) και να μοιάζει με ξαναζεσταμένο φαγητό, λίγες σελίδες, ρηχά και εξυπνακίστικα σχόλια ("Editorial" και "Μεταξύ μας"), αναγκαστικά ελάχιστες νέες παρουσιάσεις hardware και software, πολλές σελίδες "programming" και "how to pc", ανούσιες για τον απλό χρήστη (οι ενστάσεις για το τελευταίο δεκτές).

Εκεί όπου το πράγμα φτάνει να γίνεται διασκεδαστικό έως εξοργιστικό είναι οι άφθονες (δυστυχώς) σελίδες της αλληλογραφίας. Πολλά επαναλαμβανόμενα, αφελή, ανούσια και ρηχού περιεχομένου γράμματα αναγνωστών, που διανθίζονται μάλιστα και με φραγκολεβαντίνικες εξυπνάδες-αστεία. Φαντάζομαι την πλήξη, την αμηχανία, τα νεύρα και τα γέλια του υπεύθυνου για τη στήλη συντάκτη σου, όταν έπρεπε να απαντήσει σε επιστολές του τύπου "έχω ένα 286 με 1 MB RAM, τι πρέπει να κάνω για να τρέξω το Last Dynasty;" ή "τι διαφορά υπάρχει ανάμεσα σε ένα PC-MAC και ένα PC-AMIGA;" ή "σε τι χρησιμεύει το multimedia?" (η τελευταία, αυτούσια από το τεύχος Νο 65, σελ. 24). Ο καθένας, βέβαια, ανάλογα με τις γνώσεις του σε ένα θέμα, μπορεί να ρωτάει για ό,τι θέλει, αλλά είναι απόλυτη ευθύνη του περιοδικού να διαμορφώνει την εικόνα και το επίπεδό του. Ισως κατάλαβα αργά ότι το περιοδικό απευθύνεται, κα-

Αλληλογραφία

λώς ή κακώς, σε τέτοιου επιπέδου και ηλικίας αναγνώστες. Το γεγονός δε ότι το "αδελφό" περιοδικό "CΓΟ" διατηρεί ένα αξιοζήλευτο επίπεδο μάλλον ενισχύει την προηγούμενη άποψή μου.

Από την άλλη πλευρά, υπήρχε το "PC Games", αποκλειστικά αφιερωμένο στα παιχνίδια. Εδώ, τα πράγματα αντιστρέφονται. Το επίπεδο είναι πολλές κλάσεις ανώτερο, όχι μόνο από τα αντίστοιχα του ελληνικού χώρου (από ανύπαρκτα έως φτωχά), αλλά και από τα αγγλικά ή τα αμερικανικά περιοδικά. Απλή γραφή, όμορφη σελιδοποίηση, εύστοχη και ψύχραιμη κριτική, πολύ χρώμα, καταπληκτικές έγχρωμες φωτογραφίες, καίριες επισημάνσεις (bugs, hints κ.λπ.), ψάξιμο σε βάθος του κάθε παιχνιδιού, με λίγα λόγια δουλειά με φαντασία από ανθρώπους με μεράκι (όπως φαίνεται) για το θέμα. Εδώ νομίζω ότι (λόγω προσωπικών προτιμήσεων στα adventures) πρέπει να δώσω τα ανεπιφύλακτα συγχαρητήριά μου στο φίλτατο Αντρέα Τσουρινάκη.

Αυθόρμητο, απλό γράψιμο, "διαβασμένος", με τέλεια γνώση του θέματός του και με ακριβέστατες και καίριες επισημάνσεις. Απογειωτικός εκεί όπου πρέπει, επιφυλακτικός εκεί όπου χρειάζεται, προειδοποιητικός εκεί όπου επιβάλλεται, εύστοχος στο σύνολό του, δεν είναι υπερβολή να πω ότι η κριτική του για οποιοδήποτε adventure game πρέπει να είναι το κριτήριο για κάποιον που σκέφτεται να το αγοράσει (για μένα τουλάχιστον είναι και όσες φορές τον εμπιστεύτηκα, πάντοτε με δικαίωσε). Φίλε Αντρέα, σε ευχαριστώ. (Και για να μην παρεξηγηθώ, τον άνθρωπο δεν τον ξέρω καν.)

Και ενώ ερχόταν ο Σεπτέμβριος (μήνας ανακατατάξεων και εκπλήξεων) και περίμενα τη βελτίωση του περιοδικού (για να μην κρύβομαι, την αναβάθμιση του PC Games), ήρθε η έκπληξη-σφαλιάρα που δεν περίμενα. Το περιοδικό "απέκτησε ράχη" (;;!!!) και έγινε ενιαίο (λες και αυτά του έλειπαν). Οι θαυμάσιες σελίδες του PC Games λιγόστεψαν και χάθηκαν διασκορπισμένες μέσα στο υπόλοιπο περιοδικό. Έτσι, τώρα πρέπει να αρχειοθετώ ολόκληρο το περιοδικό (αντί μόνο για το PC Games). Κρίμα. Νομίζω ότι χάσατε τη μεγάλη ευκαιρία για μία μοναδική στο είδος της έκδοση στην Ελλάδα (και όχι μόνο), που θα άφηνε τον ανταγωνισμό να ψάχνεται.

Θα ήθελα να διαβεβαιώσω ότι η κριτική μου, μολονότι κατά το ήμισύ της σκληρή, είναι καλόπιστη (μη σας φαίνεται περίεργο). Εξάλλου, το περιοδικό θα συνεχίσω να το αγοράζω ανελλιπώς, για τους λόγους που προανέφερα (Games, Αντρέας και η παρέα του). Γνωρίζω ότι αρκετοί άνθρωποι κουράζονται

και δουλεύουν σκληρά για να είναι το περιοδικό τακτικά (έστω και καθυστερημένα) στα περίπτερα κάθε μήνα και δεν θα ήθελα με κανένα τρόπο να προσβάλω τη δουλειά και τις προσπάθειές τους. Απλώς, νομίζω (και αυτό είναι καθαρά υποκειμενικό) ότι είχατε την ευκαιρία για κάτι μοναδικό και την αφήσατε ανεκμετάλλευτη (ή μήπως όχι;). Η δισκέτα νομίζω ότι είναι καλή και έγινε καλύτερη (αν και πολλά από τα περιεχόμενά της δεν με αφορούν, ωστόσο δίνει προσεγμένα προγράμματα). Πολύ καλή και η παραχώρηση κάποιου χώρου της για προγράμματα αναγνωστών.

Το γράμμα μου βέβαια δεν πρόκειται να δημοσιευτεί (είναι μεγάλο και δυσάρεστα επικριτικό), ωστόσο θα μου αρκούσε μία ολιγόλογη απάντηση δύο-τριών γραμμών, για να ξέρω απλώς ότι τουλάχιστον το διαβάσατε.

Φιλικά,

Νικόλαος Κάκλας

ΥΓ. Αφού σας δυσαρέστησα, μάλλον δεν θα έπρεπε να έχω το θάρρος (ή, μήπως, θράσος) να ζητήσω από τον Αντρέα Τσουρινάκη τη βοήθειά του για το "Guilty", αλλά θα το επιχειρήσω.

Με ποιον τρόπο φεύγω από τον πλανήτη με τους καλόγερους (monks); Τι υπονοεί η φράση "I'm going to lay a trail of clues that leads to this cell".

(Εχω μεταμφιεστεί σε monk και έχω μαθήσει και το ιερό λουλούδι.)

Αντρέα, βοήθεια!! (Αλλωστε, για σένα είχα μόνο καλά λόγια).

▼ Αγαπητέ κύριε Κάκλα,

Το παρακάτω κείμενο δεν είναι μία απολογία του περιοδικού, αλλά η ταπεινή, καλοπροαίρετη γνώμη του γράφοντος. Αρχικά, θα συμφωνήσω μαζί σας. Ναι, το PC Master διαφέρει από τα άλλα περιοδικά, διότι διαθέτει τη δική του, ανεξάρτητη προσωπικότητα.

Οσον αφορά στις στήλες που αναφέρατε, είναι λογικό να μη σας αρέσουν κάποιες από αυτές όπως είναι επίσης λογικό να σας αρέσουν κάποιες άλλες - και αυτό βέβαια είναι φυσιολογικό. Αλλωστε, δεν πιστεύω ότι υπάρχει περιοδικό, του οποίου όλες οι στήλες να σας τραβάνε το ίδιο. Το περιοδικό προσπαθεί να καλύψει όλα τα γούστα. Σας πληροφορώ επίσης πως εγώ προσωπικά που γράφω αυτή εδώ τη στήλη, δεν ενοχλούμαι να απαντώ σε ρηχά και ανούσια γράμματα αναγνωστών, όπως εσείς τα χαρακτηρίζετε.

Αλλωστε, πριν από χρόνια όλοι κάναμε τέτοιου είδους ερωτήσεις. Ή μήπως εσείς δεν ρωτήσατε τι είναι RAM ή τι είναι multimedia, όταν τα ακούσατε για πρώτη φορά; Για αυτόν το λόγο, ζητάμε την κατανόησή σας σε αυτό το σημείο, διότι το περιοδικό δεν ανήκει μόνο στους μυημένους, αλλά και σε αυτούς που κάνουν τα πρώτα δειλά βήματα στην Πληροφορι-

Αλληλογραφία

κή και χρειάζονται βοήθεια.

Το μακροσκελές σας γράμμα δεν μας ενόχλησε για την κριτική του. Απεναντίας, είμαστε ανοιχτοί σε κάθε είδους κριτική! Το μόνο που μας δυσαρέστησε είναι ότι δεν μας λέτε ποιοι κατά τη γνώμη σας θα έπρεπε να είναι οι τρόποι αντιμετώπισης των όσων αναφέρατε. Αυτό θα μας βοηθούσε να σκεφτούμε καλύτερα μερικά πράγματα - όχι πως τώρα δεν θα το κάνουμε φυσικά, ε!

Τέλος, ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια και για την κριτική του PC Master (ενιαίου πια, αλλά και με το CD-ROM ως δώρο-έκπληξη και μη μου πείτε ότι δεν είναι έκπληξη η τιμή του, έτσι;). Οσον αφορά στο τελευταίο ερώτημά σας, ενημερώσαμε τον Αντρέα.

ΠΟΛΥΤΙΜΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Αγαπητό PC Master,
Δεύτερο γράμμα μου για σένα και πιστεύω ότι τα κολακευτικά σχόλια δεν χρειάζονται πια, αφού πάντα εννοούνται.

Αυτή τη φορά γράφω για μόνο μία απορία, αλλά περισσότερο για να δώσω κάποιες απαντήσεις στους αναγνώστες σου σε μερικά πολύ βασικά θέματα. Πρώτα με την απορία, που έχει σχέση και με το προηγούμενό μου γράμμα. Στο τεύχος 66, το άρθρο (τεστ) για τις Videoblaster: η SE-100 έχει τη δυνατότητα, εκτός των ειδικών εφέ, να "βάζει" τίτλους (όχι υπότιτλους) στις βιντεοπαραγωγές.

Τώρα, κάποιες πληροφορίες που πιστεύω καλό είναι να δημοσιευτούν, έτσι ώστε αυτοί που θέλουν να αγοράσουν κάτι να μην πέσουν σε λάθος αγορές. Πολλοί ρωτάνε τι υπολογιστή να αγοράσουν: 386, 486 κ.λπ. Παραθέτω πιο κάτω τις μετρήσεις των CPU από την ίδια την Intel. Τις βρήκα μετά από πολύ ψάξιμο:

386DX33	***βαθμοί 35***
486SX25	***" 100***
486SX33	***" 133***
486SX/2 50	***" 180***
486DX33	***" 167***
486DX2/66	***" 297***
486DX4/100	***" 435***
PENTIUM 75	***" 600***
PENTIUM 10	***" 835***
PENTIUM 120	***" 1002***

Με αυτόν τον πίνακα εύκολα βλέπουμε τη δύναμη κάθε συστήματος. Φυσικά, παίζουν μεγάλο ρόλο και τα υπόλοιπα περιφερειακά: σκληρός δίσκος, κάρτες VGA κ.λπ.

Ακόμη, ένας DX είναι πολύ ανώτερος από έναν SX σε σχεδιαστικά προγράμματα όπως το CAD και παιχνίδια τριών διαστάσεων (3D) όπως το Doom, τα οποία τείνουν όλα να γίνουν 3D, και οι διαφορές στον πιο πάνω πίνακα από DX σε SX θα είναι πιο μεγάλες.

Οσο για 486 SLC ή DLC, είναι πιο κάτω και από SX.

Το δε χειρότερο είναι ότι το ελάχιστο τώρα θεωρείται ο 486 DX2/66 και είναι αλήθεια, διότι μερικά προγράμματα βλέπουν από μόνα τους τι επεξεργαστή έχουμε (το έπαθε ο αδελφός μου, που είχε 486SX33!!! και - αν είναι δυνατόν - ήθελε DX) και μετά δεν τρέχουν. Με τους P6 και K5 στα σκαριά, αλίμονό μας. Τρανό παράδειγμα, το παιχνίδι Magic Carpet και τώρα το νούμερο 2, που ακούγεται ότι θα θέλει Pentium ή P6. Οταν τώρα τα Windows 95 είναι σα χελώνες ακόμη και με 486DX4/100 και τουλάχιστο 8 MB RAM, αν προσθέσουμε και τα 70 MB που καταλαμβάνουν στο σκληρό, καήκαμε. Θα θέλουμε και ένα σκληρό τουλάχιστον 500 MB (πιστέψτε με, σε δύο χρόνια το 1 GB θα είναι πολύ λίγο).

Ακόμη, αν έχουμε την ευχέρεια για κάρτα VGA τύπου accelerator, τα παιχνίδια τώρα τη χρειάζονται και προτιμήστε την σε τύπο PCI αντί του Vesa, αν το δέχεται ο υπολογιστής που έχετε ή θα αγοράσετε.

Τέλος, κλείνω με ένα hint. Τα παιχνίδια τρελαίνονται, άλλα όταν υπάρχει το smartdrive στο αρχείο autoexec.bat και άλλα όταν δεν υπάρχει. Αν υπάρχει και το παιχνίδι δεν φορτώνει ή κολλάει, αφαιρέστε το με το F8 όσοι έχουν DOS6 και άνω, κατά την ώρα της εκκίνησης του υπολογιστή (boot), ή κάντε reboot και F8. Ετσι, ελευθερώνεται μνήμη και για το ίδιο, ενώ ό,τι άλλο δεν χρειάζεται αυτή την ώρα, μην το φορτώσετε, όπως το mouse. Μην το αφαιρέσετε τελείως από το autoexec σας. Είναι πολύ χρήσιμο και κάνει πολύ πιο γρήγορα τα Windows.

Οσοι δεν το έχουν, η γραμμή στο autoexec είναι:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE/X

Με το F8 κατά την εκκίνηση, ο υπολογιστής σάς ρωτάει μία προς μία γραμμή των autoexec και config, αν θέλετε να φορτωθεί ή όχι.

Αυτά τα ολίγα και ελπίζω να τα βρείτε χρήσιμα.

Ελπίζω σε δημοσίευση του γράμματός μου, για να βοηθήσει πολλούς στις αγορές και στα προγράμματά τους.

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία.

Φιλικά,
Κυριάκος Βασιλείου
Λεμεσός Κύπρος

Φίλε Κυριάκο,

Σε ευχαριστούμε για το υπέροχο γράμμα σου και ελπίζουμε να τα εκατοστίσεις. Οι πληροφορίες που έχεις συλλέξει, σίγουρα θα δώσουν αρκετές απαντήσεις σε πολλούς αναγνώστες. Οπως βλέπεις, λοιπόν, δημοσιεύτηκε το γράμμα σου (δεν νομίζω να έχεις παράπονο;).

Τα χαιρετίσματά μας στην πανέμορφη Κύπρο!!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος Παπαδάκης Γιώργος είναι από το Ηράκλειο Κρήτης και είναι αρκετά παλαιός αναγνώστης.

Γιώργο, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οσο για τη στήλη της αλληλογραφίας, τα παράπονα διαβιβάστηκαν στον αρχισυντάκτη.

Ως αποζημίωση, πάρτε το CD-ROM τώρα και σιγά σιγά θα δείτε. Οσο για τις προτάσεις σου, για αυτή την ώρα δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα...

Στο μέλλον όμως ίσως.

α) Οπως έχει τονιστεί από τις σελίδες του περιοδικού, μη βιάζεσαι και άσε τους άλλους να δοκιμάσουν πρώτα τα Win95 (βλέπε κάτι συντάκτες που ακόμα τα κάνουν install).

β) Τα πλεονεκτήματά τους θα είναι ότι θα μπορούν να συνδεθούν με τον υπολογιστή και με το Plug and Play να συνεργαστούν σωστά.

γ) Οσο για τις τιμές των SIMMs, ουπς!, μισό λεπτό γιατί μόλις πήρε φωτιά ένα εργοστάσιο ακόμα.

δ) Αν έχεις την οικονομική δυνατότητα να επιλέξεις ανάμεσα σε έναν 486/100 και σε έναν Pentium/90, τότε θα σου πρότεινα το δεύτερο.

ε) Διαβιβάστηκε στον Τσουριάκη! ■

METPON GAMES & EDUCATION

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15
546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ:264.608 - FAX:281.292



POLICE QUEST 5-SWAT (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 13.000 Δρχ.



STONEKEEP (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 Δρχ.



11th HOUR ελληνική έκδοση (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 12.900 Δρχ.



UBA JAM (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 13.000 Δρχ.



FRANKENSTEIN (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 15.000 Δρχ.



TFX-EF 2000 (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 16.500 Δρχ.



WARCRAFT II (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 14.000 Δρχ.



CAESAR 2 (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 12.000 Δρχ.



REDSHIFT 2 (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 17.500 Δρχ.



ANVIL OF DAWN (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 14.000 Δρχ.



ENCARTA 96 (PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 17.000 Δρχ.



CH VIRTUAL PILOT PRO(PC CD-ROM)
ΤΙΜΗ: 34.000 Δρχ.

REBEL ASSAULT 2 **11.900**
UNDER A KILLING MOON **12.000**
THE DIG **10.900**

LOST EDEN **12.000**
APACHE LONGBOW **12.000**
PHANTASMAGORIA **12.900**

COMMAND & CONQUER **10.900**
ENTOMORPH **13.000**
MORTAL KOMBAT 3 **14.000**

FLIGHT UNLIMITED **16.500**
THUNDERSCAPE **13.000**
FLIGHT SIMULATOR 5.1 **16.000**

ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα & και Κύπρο
Στις τιμές περιλαμβάνεται ο ΦΠΑ 18%.

ΟΝΟΜΑΤ/ΝΥΜΟ : .... ΠΟΛΗ : ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ : .... Τ.Κ. : .... ΤΗΛ. : ....

ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	FORMAT	ΤΙΜΗ
1.			3.		
2.			4.		

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Η στήλη σάς εύχεται καλή χρονιά, με περισσότερες χαρές παρά λύπες. Καλωσορίζουμε το 1996 με μία παρουσίαση των νέων τεχνολογιών που υπόσχονται να αλλάξουν τα PCs μας προς το καλύτερο. Εν τω μεταξύ, ο μήνας που πέρασε ήταν αρκετά επεισοδιακός εδώ στο περιοδικό.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Από το προηγούμενο τεύχος, το περιοδικό γνώρισε ήδη μία αλλαγή ως προς το σχεδιασμό και το design. Στο πλαίσιο αυτού του lifting, άλλαξε και η αγαπημένη σας στήλη (ελάτε τώρα, ξέρετε για ποια μιλάω). Ανέκαθεν, στόχος ήταν να έχει ένα χαρακτήρα προσωπικό, οικείο αλλά και διαφορετικό. Περνώντας τώρα στα θέματά μας...

ΤΙ ΜΑΣ ΕΠΙΦΥΛΑΣΣΕΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Μία σαφής τάση είναι η ασύρματη επικοινωνία υπολογιστή και περιφερειακών. Με τη βοήθεια μίας infrared port, το PC μας θα μπορεί να επικοινωνεί με τον εκτυπωτή μέσω υπέρυθρων, δίχως να απαιτούνται καλώδια. Μοντέλα τέτοιων εκτυπωτών έχει παρουσιάσει ήδη η Hewlett Packard, ενώ υπολογιστές που αξιοποιούν αυτή την τεχνολογία έχουν εμφανιστεί από τις εταιρίες Austin, Hewlett Packard και Gateway. Μεγάλη θα είναι η χρησιμότητα για όσους διαθέτουν και φορητό υπολογιστή, καθώς θα είναι πανεύκολη η μεταφορά αρχείων. Φέρνει λίγο προς James Bond, δεν νομίζετε;

ΝΕΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΔΙΑΥΛΩΝ

Οι σύγχρονες σχεδιάσεις υπολογιστών, που έχουν εμπνευστή τη μαμά-Intel, θέλουν τις εσωτερικές μας συσκευές και τα περιφερειακά να μετακομίζουν προς τα έξω. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι η προσθήκη νέων εξαρτημάτων θα γίνει ακόμη ευκολότερη υπόθεση. Η τεχνολογία διαύλου ονομάζεται USB (Universal System Bus, αν δεν κάνω λάθος) και θα εφοδιάσει τον υπολογιστή μας με πολλές θύρες επέκτασης, όπου θα συνδέονται μέχρι 127 συσκευές, με ταχύτητες της τάξεως των 12 Mbps. Scanners, εκτυπωτές, cable modems, προσαρμοστές ISDN, πληκτρολόγια, συσκευές οπτικής αποθήκευσης και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε, θα βρουν καταφύγιο σε αυτή τη νέα μορφή



σύνδεσης. Πραγματικό Plug & Play σε υψηλές ταχύτητες και απαράμιλλη ευκολία χρήσης. Αναμείνατε στο ακουστικό σας, καθώς οι πρώτες μητρικές που θα υποστηρίζουν αυτή την τεχνολογία αναμένονται σύντομα.

ΤΑΧΥΤΕΡΕΣ ΜΝΗΜΕΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Αντε τυχεροί, είστε οι πρώτοι που το μαθαίνετε. Η Micron έχει ετοιμάσει μνήμες SyncBurst EDO, οι οποίες υπόσχονται να βάλουν φωτιά στα κυκλώματα του PC μας. Αρκετοί άλλοι κατασκευαστές δραστηριοποιούνται στον τομέα. Μετά τις μνήμες WRAM της Samsung και τις απλές μνήμες EDO που κάνουν την εμφάνισή τους στις κάρτες γραφικών, έχουμε τις μνήμες RDRAM. Αναφορικά με τα γραφικά, μια και το έφερε η κουβέντα, θα έχουμε καταπληκτικά προϊόντα μέσα στο πρώτο εξάμηνο, με modules για hardware MPEG decoding, 3D επιτάχυνση, TV tuners, διαύλους των 128 bits για την επικοινωνία με το υπόλοιπο σύστημα και, γενικά, κάρτες με τη φιλοσοφία "όλα σε ένα".

DESKTOP VIRTUAL REALITY

Αν θυμάστε, είχαμε αναφέρει και στο παρελθόν ότι η εποχή που οι συσκευές VR θα είναι άλλο ένα εξάρτημα του υπολογιστή μας, δεν είναι μακριά. Για την ακρίβεια... μόλις έφθασε! Ηδη, έχουν κυκλοφορήσει κράνη και ειδικά γάντια, τα οποία συνδέονται με σχετική ευκολία στο PC και μας επιτρέπουν να έχουμε πλήρες περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Μέσα στο 1996 οι τιμές θα πέσουν και άλλο, ενώ φυσικά θα ωριμάσει και η σχετική τεχνολογία. Οι εφαρμογές VR αυτή τη στιγμή έχουν ως πεδία δράσης τους χώρους της ιατρικής, της εκπαίδευσης, των πωλήσεων στο χώρο του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και, φυσικά, των... παιχνιδιών. Για ένα μέτριο κράνος, θα χρειαστείτε περίπου 350.000 δρχ. (πραγματικές, όχι εικονικές) και μία ελεύθερη σειριακή θύρα.

ΕΞΥΠΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Είναι οι λεγόμενοι agents (πράκτορες), τους οποίους εξαπολύουμε στα άδυτα των δικτύων (sic), για να επιτελέσουν εργασίες που εμείς έχουμε προκαθορίσει. Για παράδειγμα, θέλω σήμερα ο agent μου να βρει (δεν ξέρω ΠΩΣ, είναι δική ΤΟΥ δουλειά) τη νέα έκδοση του Internet Studio της Microsoft και να τη φέρει σε μένα. Τώρα, αν στο δρόμο συναντήσει το δικό σας agent και τσακωθούν για την προτεραιότητα



Δείγμα ενός VRML κόσμου μέσα από το Netscape, με τη βοήθεια του WebFX.

στην πληροφορία, δεν εγγυώμαι για τα επακόλουθα. Δεν ξέρω αν φέτος θα γίνει το μεγάλο βήμα για να δούμε στην πράξη τέτοια προγράμματα, αλλά σίγουρα είμαστε αρκετά κοντά.

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΟΜΙΛΙΑΣ

Είναι μία τεχνολογία στην οποία πιστεύω και εγώ, διότι θα φέρει τον υπολογιστή κοντά σε πολύ κόσμο που δεν έχει ιδέα για τη χρήση του. Προγράμματα όπως το Text Assist και το Dragon Dictate έχουν κάνει το πρώτο βήμα προς αυτή την κατεύθυνση. Αυτό που ήδη επιτελούν αρκετά καλά είναι η υπαγόρευση κειμένου σε έναν editor, οπότε αντί να γράφετε με το πληκτρολόγιο τα κείμενά σας, μπορείτε να έχετε το PC σαν γραμματέα. Το πρόβλημα που δυστυχώς προκύπτει για μας είναι αυτό της ελληνικής γλώσσας, καθώς τα συστήματα αυτά είναι κατασκευασμένα για την αγγλική.

ΕΛΕΟΣ, ΟΧΙ ΑΛΛΟ HARDWARE!

Ο μήνας που πέρασε ήταν πραγματικά δύσκολος. Δοκίμασα λίγο και την Casio QV-10, μία συμπαθητική ψηφιακή κάμερα. Εχει ανάλυση 320x240 με 16 εκατομμύρια (και κάτι ψιλά) χρώματα και μπορεί να αποθηκεύσει στη μνήμη FLASH EPROM που διαθέτει τις φωτογραφικές σας εμπνεύσεις. Οταν ολοκληρώσετε τις λήψεις σας, δεν έχετε παρά να συνδέσετε την κάμερα στη σειριακή σας θύρα και να αποθηκεύσετε τις εικόνες σε αρχεία .TIF στο σκληρό δίσκο. Η ποιότητα είναι βέβαια μέτρια, αλλά για γενική χρήση δεν έχει κανείς παράπονο. Με λίγη φαντασία και πολύ καλύτερη ανάλυση, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα θαυμάσιο scanner. Παράλληλα με την κάμερα, έλαβα και έναν ορυμαγδό από προϊόντα για τις ανάγκες του προηγούμενου αφιερώματός μας. Εψαχνα να βρω το mouse κάτω από απίθανους σωρούς πακέτων, συσκευασιών, εγχειριδίων και CDs, ενώ ο Micron είχε πνιγεί στα καλώδια και τους software τίτλους. Ε, λοιπόν, πρέπει να αναφέρω ότι η αγορά περιφερειακών έχει ωριμάσει σε μεγάλο βαθμό, ενώ εντύπωση προξενεί η αφθονία του παρεχόμενου λογισμικού. Να μία θαυμάσια ευκαιρία να γίνετε νόμιμοι κάτοχοι θαυμαστών εφαρμογών και να νιώσετε τη θαυμάσια εμπειρία του ανοίγματος ενός προσεκτικά τυλιγμένου, στολισμένου και ραφιναρισμένου πακέτου, συμπληρώνοντας σαν κύριοι και τη registration card. Οχι, παίζουμε... Απορώ όμως πώς αντέχουν οικονομικά να κάνουν τέτοιες προσφορές. Σε μερικά πακέτα, τα προγράμματα που παίρνετε ως δώρο αξίζουν περισσότερο και από το ίδιο το hardware! Οικονομίες κλίμακας, υποθέτω...

ΤΑ ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΑ ΤΩΝ ΔΟΚΙΜΩΝ...

Συνέβησαν και ευτράπελες καταστάσεις. Οπως όταν έψαχνα τα καλώδια για να συνδέσω τα ηχεία της Creative Labs. Να κοιτάζω σε



Ο κόμβος της Paper Software. Σχεδιασμός αξιώσεων.

ένα σωρό μεριές, να αναποδογυρίζω το βαλιτσάκι του bundle, μήπως ήταν πουθενά σφηνωμένα στα διαχωριστικά χαρτόνια, να διπλο-τριπλο-ελέγχω τις συσκευασίες, μήπως κατά λάθος τα είχα βάλει πουθενά αλλού και τελικά να διαπιστώνω με έκπληξη ότι ήταν κυριολεκτικά κρυμμένα στη "ράχη" των ηχείων, στην ειδική θήκη που είχαν για τις μπαταρίες! Ενιωσα ελαφρώς αμήχανος εκείνη τη στιγμή, για να μην πω τίποτε χειρότερο. Ναι, εδώ θα μάθετε όλα τα παραλειπόμενα και τις σκοτεινές λεπτομέρειες. Οπως το γεγονός ότι το εγχειρίδιο για το scanner της Hewlett Packard ήταν στα γερμανικά, γλώσσα την οποία εγώ ο ταλαίπωρος δεν κατέχω. Το προϊόν, βλέπετε, είχε μόλις κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά (και το PC Master το παρουσίασε πρώτο από αρκετά άλλα έντυπα...) και ήταν επόμενο να υπάρχουν κάποιες τέτοιες εκπλήξεις, καθώς επρόκειτο για κομμάτι προέκδοσης. Μετά από τις δοκιμές, πρέπει να αναφέρω ότι απόλαυσα τα παιχνίδια που υπήρχαν στα διάφορα CD-ROMs των πακέτων. Οι εταιρίες ξέρουν τι κάνουν, κατά βάθος όλοι παιχνιδάδες είμαστε...

Ο 386 ΜΑΣ ΕΓΚΑΤΕΛΕΙΨΕ...

Μετά και τα τελευταία δραματικά γεγονότα της απώλειας του σκληρού δίσκου, αποφασίστηκε μετά λύπης η οριστική απόσυρση. Το μηχάνημα διαλύθηκε στα συστατικά του μέρη, τα οποία βρίσκονται στη διαδικασία πώλησης. Τελικά, ό,τι απέμεινε είναι οι μνήμες, οι οποίες βρίσκονται σε άριστη κατάσταση καθώς πρόκειται για ηλεκτρονικά και όχι μηχανικά μέρη, η οθόνη, η κάρτα γραφικών και τα drives. Η μητρική, μαζί με το τροφοδοτικό και την κάρτα I/O, πάνε για πέταμα. Ξέχασα να σας αναφέρω ότι ο Micron, πίσω στο τροφοδοτικό, έχει ένα σήμα που γράφει "Proudly made in the USA". Αυτό έγινε για να κοντράρουν οι Αμερικανοί κατασκευαστές τους Ταϊβανέζους, οι οποίοι κολλάνε στα μηχανήματά τους ταμπέλες με την ένδειξη "Proudly made in Taiwan". Αντε να δούμε και κανένα αυτοκόλλητο "Proudly made in Hellas", να ανοίξει η καρδιά μας.

SONY TRINITRON

Μετά από δύο μήνες χρήσης, έχω μόνο καλά λόγια. Χρησιμοποιώ τον υπολογιστή από 12 έως 15 ώρες ημερησίως και η οθόνη είναι για μένα το πιο κρίσιμο εξάρτημα, για το οποίο είμαι εξαιρετικά ευαίσθητος. Τη δουλεύω στα 75 Hz και έχω μείνει απόλυτα ευχαριστημένος από την ευκρίνεια, τη ζωντάνια των χρωμάτων και την καθαρότητα της εικόνας. Είναι εμφανές ότι οι οθόνες τύπου Trinitron υπερτερούν σε ποιότητα εικόνας, όταν συγκριθούν με τις παραδοσιακές λυχνίες καθοδικού σωλήνα. Επιπλέον, η Sony έχει πολύ χαμηλά επίπεδα ηλεκτρομαγνητικών εκπομπών (VLF / ELF emissions), κάτι που διαπίστωσα και στην πράξη. Ενώ στην προηγούμενη οθόνη μου, που ήταν μία ADI Microscan, η κόπωση μετά από τετράωρη χρήση ήταν δεδομένη, με τη Sony δεν νιώθω το παραμικρό. Τη συνιστώ ανεπιφύλακτα, αφού πρώτα ελέγξετε προσεκτικά τη γεωμετρία του κομματιού που θα σας πέσει. Πρέπει επίσης να επισημάνω ότι η Sony έχει dot pitch 0.25 mm, κάτι που πρακτικά σημαίνει ότι διαθέτει εκπληκτική ευκρίνεια, τέτοια ώστε να μπορώ να διαβάσω άνετα ακόμη και γράμματα των 5 στιγμών.

ΞΕΒΟΥΛΩΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΕΚΤΥΠΩΤΗ

Οταν αφήσετε τον εκτυπωτή για μεγάλο διάστημα αχρησιμοποίητο (όπως στη δική μου περίπτωση, που είχα δύο μήνες να κάνω εκτύπωση), τα ακροφύσια μοιραία "βουλώνουν", τα μελάνια ξεραίνονται και εμφανίζονται διάφορα προβλήματα, όπως κακή κατανομή της μελάνης πάνω στο χαρτί, φαινόμενα banding και άλλα. Για να επαναφέρετε έναν inkjet εκτυπωτή στην αρχική ομαλή λειτουργία με τη φυσιολογική του ποιότητα εκτύπωσης, εφοδιαστείτε με μπατονέτες και λίγο οινόπνευμα. Αφαιρέστε την κεφαλή εκτύπωσης και με μεγάλη προσοχή καθαρίστε απαλά τις επαφές, τόσο στην κεφαλή, όσο και στην υποδοχή (ΠΡΟΣΕΚΤΙΚΑ είπαμε, με το μαλακό, όχι έτσι απότομα!). Για περισσότερες πληροφορίες, ανοίξτε το εγχειρίδιο του εκτυπωτή σας (ξέρετε, εκείνο το μικρό βιβλιαράκι, που πριν από 5 φεγγάρια το είχατε στο τρίτο δεξιά ράφι στη δεύτερη σειρά της βιβλιοθήκης, αλλά τώρα δεν γνωρίζετε πού είναι, διότι μετά από μία μικρή αναδιάταξη κ.λπ., κ.λπ.).

ON THE RUN...

Λόγω εργασίας, ήμουν πάλι έξω και δούλεψα με αρκετά μηχανήματα. Δεν θα ξεχάσω το περιστατικό σε ένα γραφείο που πήγα και είχαν ένα μηχάνημα της Digital, 486 στα 33 MHz, με 8 MB μνήμης κι ένα δίσκο των 250 MB. Το ταλαίπωρο μηχάνημα είχε εγκαταστημένο πάνω το Office 4.2 και το Corel Draw 5.0, εφαρμογές που είναι βέβαια εξαιρετικά απαιτητικές σε πόρους. Οι ιδιοκτήτες, πάντως, μού είπαν το παράπονό τους, όταν το έφερε η κουβέντα, ότι είναι αργό. Τους εξήγησα ότι με τα σημερινά δεδομένα των προγραμμάτων χρειάζονται κάτι πιο ισχυρό, καθώς το PC αυτό σε λίγο θα είναι παρωχημένο. Προς κατάπληξή μου, έλαβα την εξής απάντηση:

"Μα τι λέτε τώρα, είναι μόλις 4 χρόνια που το αγοράσαμε, δεν μπορεί να έχει ξεπεραστεί κιόλας!" Εγώ κάπου εκεί παρέδωσα τα όπλα...

Στο ίδιο μέρος, προτού πάω, μου ανέφεραν ότι είχαν ένα παράξενο πρόβλημα στην απεικόνιση των γραφικών, το οποίο δεν κατάφεραν να επιλύσουν 3 (ολογράφως τρεις) άνθρωποι που κλήθηκαν να συνδράμουν. Μόλις πήγα εκεί, τα έχασα... Απλώς, κάποιος είχε πειράξει τα χρώματα στα Windows και είχε διαλέξει ένα παράξενο μοτίβο που έτεινε ελαφρώς προς το ψυχεδελικό. Οταν το άλλαξα και έβαλα κάτι πιο φυσιολογικό, δεν μπορείτε να φανταστείτε την ευγνωμοσύνη των ανθρώπων. Μετά από αυτό, τα σχόλια είναι δικά σας. Συμπέρασμα: Την επόμενη φορά που μία συσκευή δεν θα δουλεύει και εσείς θα ψάχνετε εναγωνίως την αιτία, ελέγξτε πρώτα αν το μηχάνημα είναι στην πρίζα!



Η σελίδα Antarctica Online, από τον κόμβο της TerraQuest.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Η έκδοση 2.0b3 του Netscape Navigator, που υποστηρίζει και Java applets. Πρέπει να σας ενημερώσω ότι σύντομα ο Web θα αποκτήσει ένα πρόσωπο αλλιώτικο από αυτό που έχουμε συνηθίσει. Με τη βοήθεια της γλώσσας Java, που δημιούργησε η Sun Microsystems, θα μπορούμε να έχουμε ολόκληρες εφαρμογές στις σελίδες μας. Ετσι, μόλις μπείτε σε μία τέτοια δυναμική σελίδα με το Netscape 2.0, ανθρωπάκια αρχίζουν και χοροπηδάνε, εμφανίζονται on-line σταυρόλεξα, λογότυπα κινούνται μόνα τους, παιχνίδια ξεπροβάλλουν για τη διασκέδασή σας και ένα σωρό άλλα θαυμαστά και χαριτωμένα. Είναι σίγουρα το μέλλον, ένα μέλλον που υποστηρίζει μόνο το Netscape στην έκδοση 2.0 κι ας είναι γεμάτη bugs. Χώρια που παίρνει ένα σωρό plug-ins, δηλαδή πρόσθετα προγράμματα, όπως το WebFX για να βλέπετε Virtual Reality σελίδες. Αυτό δεν είναι πρόγραμμα, αλλά πολυ-συσκευή ευκολίας. Οι πληροφορίες ότι κάνει το PC μας ΚΑΙ για καφετιέρα διαψεύδονται κατηγορηματικά.

ΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Για τους netsurfers, έχω να προτείνω τη διεύθυνση http://www.terraquest.com. Πρόκειται για μία εταιρία που ασχολείται με on-line περιηγήσεις σε διάφορα μέρη της Γης, κυρίως εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Οταν τους επισκέφθηκα εγώ, είχαν ως θέμα την Ανταρκτική. Πολύ όμορφο και προσεγμένο στήσιμο, με καλαίσθητα γραφικά. Επίσης, αξίζει τον κόπο να συνδεθείτε με τον κόμβο της Paper Software (http://www.paperinc.com) και να κατεβάσετε το πρόγραμμα WebFX, για Virtual περιπλανήσεις στον Web. Στον κόμβο της εταιρίας θα βρείτε και μια σειρά από πολύ ενδιαφέρουσες διευθύνσεις με υλικό VR. Απαραίτητη βέβαια προϋπόθεση είναι να έχετε και το Netscape 2.0. Μια και αναφερόμαστε στο Internet, συνδέθηκα πρόσφατα με τον κόμβο της Micron, για να δω τι υποστήριξη παρέχει στο θέμα των drivers. Λοιπόν, έμεινα πραγματικά άφωνος. Για κάθε εξάρτημα που έχω στον υπολογιστή μου, έχει και μία ξεχωριστή κατηγορία για ερωτήσεις, τεχνική υποστήριξη και προμήθεια των νέων οδηγών που κυκλοφορούν. Αντί δηλαδή να τρέχω να βρω drivers για την κάρτα ήχου, το CD-ROM, την κάρτα γραφικών και δεν ξέρω τι άλλο, σε ένα σωρό διάσπαρτους κόμβους, η εταιρία φροντίζει για κάθε εξάρτημα που έχει διαθέσει μέχρι στιγμής να ενημερώνει τις αντίστοιχες σελίδες με τους πιο φρέσκους drivers για οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα διατίθενται αυτοί (!) - όπως επίσης και updates του BIOS, ανάλογα με τη μητρική που έχει αγοράσει καθένας. Είναι ένας σημαντικός λόγος για να προτιμήσετε επώνυμο μηχάνημα. Πάντως, και οι μαϊμούδες μια χαρά είναι, όταν αποτελούνται από επώνυμα εξαρτήματα. Γενικά, η αγορά Πληροφορικής έχει ωριμάσει παγκοσμίως. Στην Ελλάδα, δυστυχώς, τώρα μόλις βγάζει τα πρώτα της δοντάκια...

Η ΕΡΕΥΝΑ ΜΑΣ...

...αποδεικνύει ότι οι χρήστες που έκαναν το μεγάλο βήμα μετάβασης προς τα Windows 95, δεν το μετάνιωσαν καθόλου. Οι τελευταίες επιστολές που έλαβα, αποδεικνύουν του λόγου το αληθές. Αν έχετε σύστημα 486, σχετικά καινούρια μητρική και 8 MB μνήμης, αξίζει τον κόπο να τα εγκαταστήσετε. Με την ευκαιρία, να σας ευχαριστήσω για τα μηνύματα που στέλνετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και να ζητήσω συγγνώμη όταν κάποιες φορές αργεί η απάντηση... Πάντως, μου έτυχε να δουλέψω τα Windows 95 σε μηχάνημα 386 με 4 MB RAM και μάλιστα να εκτυπώσω μία εικόνα .JPG του 1 MB. Βέβαια, ο δίσκος πήρε φωτιά, αλλά η εκτύπωση έγινε μέσα από το Paintshop Pro που έχει συντηρητικές απαιτήσεις σε μνήμη. Ειλικρινά, δεν σας συνιστώ να το δοκιμάσετε.

Επίσης, πρέπει να επισημάνω πως σε ό,τι αφορά τα Windows 95, η διαχείριση των πόρων είναι πλέον πολύ καλή. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, έχω ανοικτά 6 προγράμματα και οι πόροι μου είναι: System 72%, User 70%, GDI 80%, αριθμοί αξιοσέβαστοι και απολύτως ικανοποιητικοί.

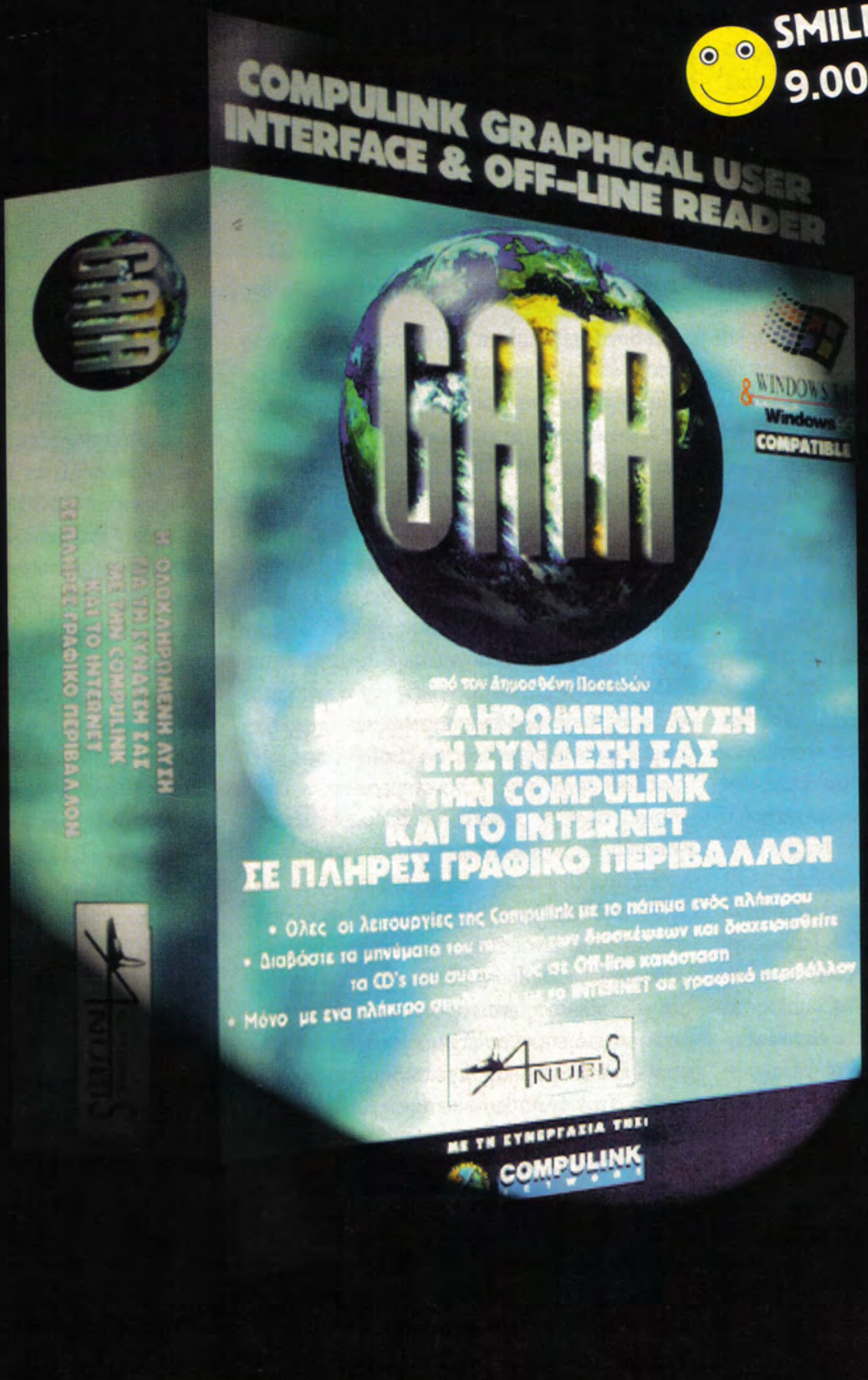
Ενα tip για τους Windows 95 fans, ώστε να κολλήσουν το λειτουργικό μία ώρα αρχύτερα. Αν έχετε το Office εγκαταστημένο και έχετε ενεργοποιήσει τη δική του toolbar, ώστε να βρίσκεται σε κάποιο άκρο της οθόνης, δοκιμάστε να μετακινήσετε και την toolbar των Windows 95 (αυτή με το Start) στο ίδιο μέρος της οθόνης. Κατά πάσα πιθανότητα, θα επέλθει ένα μίνι χάος.

■

ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ

ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ

SMILE PRICE
9.000 δρχ.



VIRTUAL REALITY

Τα νέα προϊόντα της εικονικής πραγματικότητας κατέφθασαν στην Ελλάδα και... σας περιμένουν! Εκπληκτικά αξεσουάρ, που πριν από μερικά χρόνια βρίσκονταν μόνο στα πιο τολμηρά όνειρα των tech-maniacs, τώρα πια δεν αποκλείεται να διακοσμούν ήδη τη βιτρίνα του γειτονικού σας computer shop. Ας δούμε όμως μαζί τα νέα αυτά σκοτεινά αντικείμενα του πόθου, αποτελέσματα της πιο επιθετικής και πιο προκλητικής virtual επέλασης μέχρι σήμερα.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr





ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η VIRTUAL REALITY;

Αν θέλαμε να δώσουμε έναν απλό και σύντομο ορισμό της virtual reality, θα λέγαμε πως είναι η αλληλεπίδραση μεταξύ χρήστη και υπολογιστή, με κύριο σκοπό τη δημιουργία ενός computer-generated περιβάλλοντος στο οποίο θα κινείται ο χρήστης έχοντας την ψευδαίσθηση πως βρίσκεται εκεί στην πραγματικότητα. Προφανώς για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει αφ' ενός να υπάρξει κατά το δυνατόν παραπλάνηση των αισθήσεων (κυρίως όρασης και ακοής) και αφ' ετέρου η δυνατότητα επέμβασης στο εικονικό περιβάλλον.

Σύμφωνα με έναν πιο ακριβή ορισμό, "η εικονική πραγματικότητα είναι ένα μέσον όπου ένα συνθετικό τρισδιάστατο περιβάλλον μπορεί να εξερευνηθεί και να εξεταστεί από κάθε προοπτική, σε πραγματικό χρόνο. Βασικός παράγοντας είναι επίσης ο συνεχής έλεγχος της κίνησής μας μέσα στο τρισδιάστατο περιβάλλον".

Προφανώς, υπεισέρχονται δύο βασικοί παράγοντες στη δημιουργία ενός εικονικού κόσμου: το software που υπολογίζει, δημιουργεί και παρουσιάζει την τρέχουσα προοπτική άποψη αυτού του κόσμου, πολλές φορές ανά δευτερόλεπτο, και το hardware, το μέσο που αναλαμβάνει είτε την οπτικοποίηση είτε το interaction, την επικοινωνία δηλαδή του χρήστη με τα δρώμενα στο virtual environment. Ανάλογα με τη συσκευή που αναλαμβάνει να οπτικοποιήσει έναν εικονικό κόσμο, έχουμε διάφορα είδη virtual reality:

- Immersive VR, όπου ο χρήστης "εμβυθίζεται" σε ένα head-mounted display,
- Desktop/portable VR, όπου τα δρώμενα εκτυλίσσονται στην οθόνη ενός υπολογιστή και
- Projection VR, όπου η απεικόνιση γίνεται σε μια μεγάλη οθόνη.

Η virtual reality γρήγορα βρήκε πρόσφορο έδαφος ανάπτυξης σε πολλούς τομείς των ανθρώπινων δραστηριοτήτων. Ενα γνωστό σε όλους παράδειγμα είναι τα flight simulators που εδώ και καιρό χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση των υποψήφιων πιλότων, ενώ όσοι έχουν ασχοληθεί με Συστήματα Αυτόματου Ελέγχου, ίσως έχουν δει τεχνικές εικονικής πραγματικότητας με σκοπό τον έλεγχο robots από απόσταση. Δύο πολύ πρόσφατες εφαρμογές της virtual reality είναι ακόμα η Τηλεπαρουσία και η Virtual Therapy. Η πρώτη συνίσταται στην ταυτόχρονη θέαση δύο ή και παραπάνω ατόμων, υπό γραφική μορφή, με ταυτόχρονη υποστήριξη ήχου.

Μέσω του προγράμματος, ο χρήστης εισέρχεται σε ένα εικονικό σημείο συνάντησης (π.χ. ένα μπαρ), όπου μπορεί να δει το συνομιλητή του σε μορφή γραφικών. Οι δυνατότητες που προσφέρονται είναι πολλές: ομιλία μέσω κοινής τηλεφωνικής γραμμής, θέαση χειρονομιών, βηματισμός κ.λπ. Οι συνομιλητές, βλέποντας ο ένας τον άλλον, μπορούν να αναλύσουν τα θέματα που τους απασχολούν, έχοντας μια επαφή "πρόσωπο με πρόσωπο". Η γενική ιδέα βρίσκει εφαρμογή στις τραπεζικές εργασίες, το χρηματιστήριο, τις ένοπλες δυνάμεις και σε τομείς όπου η απόσταση μεταξύ δύο ατόμων αποτελεί μειονεκτικό παράγοντα.

Η δεύτερη εφαρμογή που αναφέραμε, πραγματοποιήθηκε από μια ιατρική ερευνητική ομάδα στην Καλιφόρνια και είχε ως στόχο τη θεραπεία ατόμων που έπασχαν από το φόβο του ύψους. Τα 90 άτομα που συμμετείχαν στο project έπρεπε να βαδίσουν σε ένα virtual περιβάλλον πάνω από σανίδες, γέφυρες κ.λπ. Οσοι πέρασαν το πρώτο στάδιο της δοκιμασίας (που ονομάστηκε "virtual therapy"), στη συνέχεια έπρεπε να οδηγήσουν κατά μήκος μιας γέφυρας και να ανεβούν ορόφους μέσα σε ένα γυάλινο ασανσέρ κοιτάζοντας έξω. Η virtual therapy σημείωσε εντυπωσιακή επιτυχία, ανοίγοντας νέους ορίζοντες στις εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας.

Φυσικά, η virtual reality κινείται και σε άλλα πιο προσιτά στον απλό χρήστη επίπεδα, όπως για παράδειγμα τα παιχνίδια! Στο αφιέρωμα αυτό, θα ασχοληθούμε με το hardware τμήμα της εικονικής πραγματικότητας, τις συσκευές δηλαδή εκείνες που αναλαμβάνουν να μας φέρουν σε επαφή με τη νέα αυτήν τεχνολογία.



CYBERMAXX

Το περίφημο κράνος της Victormaxx που φέρνει την εικονική πραγματικότητα κυριολεκτικά... μπροστά στα μάτια σας! Συνδέεται απλούστατα στη σειριακή θύρα του PC σας και στη VGA, ενώ φορώντας το προσαρμόζετε τα δύο μικρά (0.7", με 180.000 pixels ανά οθόνη) έγχρωμα active-matrix LCD displays του στο ύψος των ματιών σας. Ανοίγοντας το τροφοδοτικό του, το σήμα της VGA μεταβιβάζεται στα δύο displays (ταυτόχρονα μπορείτε να έχετε ανοικτό και το monitor), δημιουργώντας μια στερεοσκοπική ψευδαίσθηση, εφόσον η εστίασή σας είναι σωστή. Αυτό επιτυγχάνεται με δύο ποτενσιόμετρα ρύθμισης του focus, καθώς και με ένα ειδικό utility (finetune) που συμπεριλαμβάνεται στο software που συνοδεύει το πακέτο. Αφού φορέσετε το κράνος και φορτώσετε κάποιο παιχνίδι που το υποστηρίζει, μπορείτε πλέον να περιστρέφεστε μέσα στον τρισδιάστατο χώρο, απλά μετακινώντας το κεφάλι σας.



Η λειτουργία του Cybermaxx βασίζεται σε ηλεκτρομαγνητικούς αισθητήρες (sensors) που δίνουν κάθετο εύρος tracking 90 μοίρες και οριζόντιο 360 μοίρες. Σημείο αιχμής σε παρόμοια Head Mounted Displays είναι η προσαρμογή της απόστασης ανάμεσα στις δύο οθόνες, ώστε να αντιστοιχεί ακριβώς στην απόσταση ανάμεσα στα μάτια του χρήστη. Εδώ το Cybermaxx παίρνει άριστα, καθώς η σχετική ρύθμιση γίνεται εύκολα και με ακρίβεια. Πάνω στο κράνος υπάρχουν ακόμα ρυθμίσεις φωτεινότητας, κοντράστ και σήματος εισόδου (το Cybermaxx υποστηρίζει εκτός από standard VGA, Macintosh, NTSC και PAL) και βέβαια δύο στερεοφωνικά ακουστικά που ολοκληρώνουν τη virtual απόλαυση του αγαπημένου σας παιχνιδιού.

Το Cybermaxx είναι ένα από τα πιο προσιτά και διαδεδομένα περιφερειακά virtual reality και δύσκολα θα βρείτε παιχνίδι που υποστηρίζει κράνος και δεν το περιλαμβάνει στη λίστα του. Η προτεινόμενη τιμή λιανικής (χωρίς ΦΠΑ) για το Cybermaxx από την ελληνική αντιπροσωπία είναι 290.000 δρχ.

VIRTUAL VISION

Αλλη μία head-mounted συσκευή, που αυτήν τη φορά συνοδεύεται με TV tuner ή video interface και προβάλλει τηλεοπτική εικόνα σε ένα και μοναδικό display. Επειδή εδώ δεν υπάρχει interaction, το Virtual Vision δεν έχει το περίπλοκο tracking system του Cybermaxx, διαθέτει όμως και αυτό ρύθμιση εστίασης, ενώ προτιμήθηκε η μη τοποθέτηση δεύτερου display για να μην κουράζονται τα μάτια και να μη χρειαστεί η προσθήκη μηχανισμού προσαρμογής της απόστασης των displays ανάλογα με την απόσταση των ματιών του χρήστη.



Στην περίπτωση του Virtual Vision κάτι τέτοιο θα ήταν αναγκαίο να συμβαίνει αρκετές φορές τη μέρα, απαιτώντας πολύτιμο χρόνο. Αυτό γιατί το συγκεκριμένο περιφερειακό προορίζεται κυρίως για... οδοντογιατρούς! Ναι, σωστά διαβάσατε. Ο ασθενής, φορώντας το Virtual Vision, εμβυθίζεται στο εικονικό περιβάλλον, με συνέπεια να κατευθύνει σε αυτό τις αισθήσεις του και όχι στο φοβερό τροχό που κινείται απειλητικά προς το στόμα του. Να, λοιπόν, που η virtual reality μπορεί να επιδράσει ακόμα και ψυχολογικά σε κάποιες περιπτώσεις, αποσπώντας την προσοχή του χρήστη από κάποια ενοχλητική πραγματικότητα.

Η προτεινόμενη τιμή λιανικής για το Virtual Vision από την ελληνική αντιπροσωπία είναι 290.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ (τύπος sport).

5th GLOVE

Ενα άλλο συνηθισμένο εξάρτημα της virtual reality είναι το γάντι. Στο 5th Glove που παρουσιάζουμε, υπάρχουν 5 sensors, ένας σε κάθε δάχτυλο του γαντιού, οι οποίοι ενεργοποιούνται ανάλογα με το πόσο λυγίζετε το δάχτυλό σας φορώντας το γάντι. Τα δεδομένα των αισθητήρων μεταβιβάζονται κατόπιν σε μια 8-bit ISA card μεσαίου ύψους, που τοποθετείται σε μια ελεύθερη θύρα του PC σας. Φυσικά, υπάρχουν εκδόσεις του γαντιού για δεξιόχειρες και αριστερόχειρες.

Μαζί με το 5th Glove έρχονται και αρκετές παραθυρικές εφαρμογές, που συμπεριλαμβάνουν Software Development Kit, Gesture Recognition Programs και μουσικά παιχνίδια, όπου αντιστοιχίζουμε τους sensors σε νότες, παίζοντας MIDI tracks με απλές κάμψεις των δακτύλων μας.

Στα γάντια η τεχνολογία βέβαια είναι ακριβότερη, καθώς χρειάζεται μεγάλος αριθμός αισθητήρων για να εξομοιωθούν με ακρίβεια οι κινήσεις της παλάμης του χεριού στο χώρο. Ετσι, θα χρειαστεί χρόνος ακόμα για να γίνει προσιτό στο ευρύ κοινό ένα glove που, για παράδειγμα, θα πιάνει ή θα χρησιμοποιεί αντικείμενα σε ένα RPG.

Το 5th Glove μας έρχεται από την General



Reality. Το κόστος του στην Ελλάδα είναι 300.000 δρχ. + ΦΠΑ.

CYBEREYE

Ακόμα ένα κράνος, που αυτήν τη φορά ενσωματώνει τη high-end οπτική τεχνολογία PixelPlex, σκοπεύοντας να δημιουργήσει μια πραγματική virtual experience στον τυχερό κάτοχό του. Η εικόνα των displays του είναι κρυστάλλινη και μπορεί να δεχθεί τόσο τηλεοπτικό σήμα όσο και VGA, ενώ με την προσθήκη μιας ειδικής κάρτας, η απόδοσή του βελτιώνεται ακόμα περισσότερο. Υψηλή είναι και η ηχητική απόδοση των στερεοφωνικών ακουστικών του, με μεγάλο λόγο σήματος προς θόρυβο (60 db) και εύρος συχνοτήτων από 20 Hz έως 20 KHz, ενώ οι περισσότερες ρυθμί-



σεις του βρίσκονται σε συσκευή που τοποθετείται ως ζώνη.

Το Cybereye, λόγω της ιδιαίτερα ακριβής τεχνολογίας του, κοστίζει χωρίς ΦΠΑ 1.000.000 δρχ.

CYBERSTICK

Τα γνωστά μας joysticks δεν θα μπορούσαν βέβαια να μείνουν έξω από το χορό της εικονικής πραγματικότητας. Το Cyberstick είναι ένας καθ' όλα φυσιολογικός εκπρόσωπος των φιλικών παιχνιδοσυντρόφων μας, που συνδέεται κανονικότατα στην game card του PC σας, έχει όμως μια ουσιαστική διαφορά: κινείται στον αέρα και όχι πάνω σε κάποια βάση! Το Cyberstick γίνεται μάλιστα ιδιαίτερα χρήσιμο όταν συνδυάζεται με κάποιο head-mounted περιφερειακό. Ενώ η χρήση του πληκτρολογίου ή ενός απλού joystick μαζί με ένα κράνος ασφαλώς περιορίζει το virtual feeling, αντίθετα η χρήση του Cyberstick το ενισχύει και το ολοκληρώνει.

I-GLASSES

Τα I-Glasses είναι ακόμα ένα δημοφιλές head-mounted σύστημα που μπορεί να μας βάλει εύκολα στο θαυμαστό κόσμο της virtual reality. Η εμφάνισή τους θυμίζει πολύ κοινά γυαλιά (φυσικά φορώντας τα καταλα-



βαίνετε αμέσως πως μόνο... κοινά δεν είναι), ενώ το βάρος τους, που είναι κάτω από μισό κιλό, συμβάλλει στην ξεκούραστη προσαρμογή τους στο κεφάλι του χρήστη. Δέχονται το γνωστό PAL σήμα, οπότε είναι ευνόητο πως δεν αντιμετωπίζουν καμιά δυσκολία σύνδεσης με τηλεόραση, video ή τις γνωστές παιχνιδομηχανές.

Ενα ειδικό interface (τύπου "black box") αναλαμβάνει τη διαδικασία μετατροπής του VGA σήματος των PCs σε PAL, εφόσον βέβαια προμηθευτείτε το ειδικό Computer Upgrade Kit. Η χρήση των I-Glasses δεν παρουσιάζει καμιά δυσκολία, εξάλλου το πακέτο διακρίνεται για τη φιλικότητα που επιδεικνύει προς το χρήστη αφού, εκτός από το αναλυτικό manual, συμπεριλαμβάνει και μια βιντεοκασέτα εκμάθησης.

Δοκιμάζοντας τα I-Glasses μείναμε πολύ ικανοποιημένοι από τον εργονομικό σχεδιασμό τους καθώς και από την υψηλή ευκρίνεια των δύο displays (0.7" LCD, 180.000 pixels σε κάθε οθόνη). Βεβαίως, υπάρχει η δυνατότητα κίνησης σε τρία επίπεδα ελευθερίας, όταν το παιχνίδι ή το πρόγραμμα που τρέχουμε διαθέτει drivers για τα I-Glasses. Τα εξαιρετικά στερεοφωνικά ακουστικά συμπληρώνουν ιδανικά την εικόνα του πιο "μεταμοντέρνου" ζευγαριού γυαλιών που έχει πέσει μέχρι σήμερα στην αντίληψή μας.

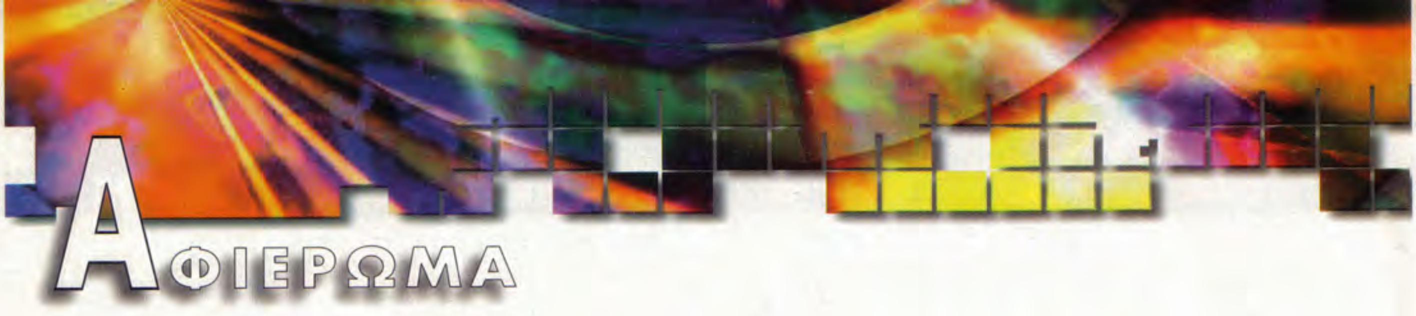
Οι προτεινόμενες τιμές λιανικής για τις δύο εκδόσεις των I-Glasses από την ελληνική αντιπροσωπία είναι 275.000 δρχ. για τη Video Version και 350.000 δρχ. για την PC Version.

SPACEBALL 2003 και SPACEBALL AVENGER

Το Spaceball 2003 είναι ένα από τα πιο φουτουριστικά αξεσουάρ της virtual reality. Αποτελείται από μια μεγάλη μπίλια, προσαρμοσμένη πάνω σε ένα επικλινές επίπεδο, το οποίο προεκτείνεται σε ένα τετράγωνο πάνω στο οποίο ακουμπά η παλάμη. Η μπίλια δεν μετακινείται, αλλά ανταποκρίνεται στην πίεση των δακτύλων σας, την οποία και μετατρέπει σε κίνηση σε έξι συνολικά επίπεδα ελευθερίας. Αυτό ακριβώς το χαρακτηριστικό προσδίδει στο Spaceball 2003 μια ιδιαίτερα ρεαλιστική αίσθηση, κάτι σαν να πιάνεις κατευθείαν τα διάφορα αντικείμενα από την οθόνη και να τα μετακινείς με το χέρι σου σε ένα άλλο σημείο. Υπάρχουν επίσης 8 συνολικά πλήκτρα που αντιστοιχούν σε διάφορες λειτουργίες, ανάλογα με το πρόγραμμα.

Το Spaceball Avenger είναι μια light, θα λέγαμε, έκδοση του 2003, βασισμένη στην ίδια τεχνολογία με κάπως "φθηνότερη" αίσθηση στη χρήση του, χωρίς ωστόσο να δημιουργεί προβλήματα. Χρησιμοποιεί μια σειριακή θύρα και έχει επτά πλήκτρα που μπορούν να μειώσουν σημαντικά τη χρήση του keyboard σε διάφορα παιχνίδια.

Αναφερόμενοι σε παιχνίδια, μερικά από τα πιο γνωστά που υποστηρίζουν το Spaceball Avenger είναι τα Doom I και II, Heretic, Wolfenstein 3D, Blake Stone, Corridor 7, System Shock, Rise of the Triad, X-Wing, Spear of Destiny, Descent και Dark Forces.



ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ HEAD-MOUNTED DISPLAYS

Συνήθως η εγκατάσταση ενός headset στο PC μας δεν παρουσιάζει καμιά απολύτως δυσκολία. Τόσο το Cybermaxx όσο και τα I-Glasses που δοκιμάσαμε, περιλαμβάνουν στη συσκευασία τους ένα τροφοδοτικό, ένα 9-pin καλώδιο για σύνδεση με τη σειριακή θύρα του υπολογιστή μας (ώστε να εκτελείται το tracking), καθώς και ένα καλώδιο σύνδεσης με τη VGA και το monitor, ώστε να παίρνουν ταυτόχρονα σήμα τόσο το headset όσο και η οθόνη μας. Μόνη ουσιαστική διαφορά ανάμεσα στις δύο συσκευές είναι πως τα I-Glasses παρεμβάλλουν ένα "black box" μέσω του οποίου γίνεται η συνδεσμολογία υπολογιστή/γυαλιών, ενώ στο Cybermaxx η σύνδεση γίνεται απευθείας με τη χρήση ενός καλωδίου πολλαπλών απολήξεων. Ανοίγοντας το τροφοδοτικό στο Cybermaxx είτε πατώντας το πλήκτρο Videomute στα I-Glasses, είστε πλέον έτοιμοι να ταξιδέψετε στους εικονικούς κόσμους όπου θα σας μεταφέρουν.

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ενας πολύ ενδιαφέρων φορέας για τη virtual reality ιδρύθηκε πριν από περίπου ένα χρόνο (το Φεβρουάριο του 1995) στην Καλλιθέα, με την επωνυμία "Ελληνικό Ινστιτούτο Εικονικής Πραγματικότητας". Στο σύνολό του απαρτίζεται από εξειδικευμένα στελέχη με πείρα στη virtual reality, ενώ πρωταρχικός σκοπός του είναι η έρευνα και η περαιτέρω ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας, είτε πρόκειται για περιφερειακά (hardware) είτε για λογισμικό (software). Επίσης, το Ινστιτούτο διοργανώνει συχνά διαλέξεις, σεμινάρια και συνέδρια, με στόχο την ευρύτερη ενημέρωση των ενδιαφερομένων.

Δύο εξαιρετικά ενδιαφέροντα projects που βρίσκονται αυτήν τη στιγμή σε εξέλιξη θα παρουσιάσουμε συνοπτικά στη συνέχεια.

Το πρώτο από αυτά, που παρουσιάζει μάλιστα και εθνικό ενδιαφέρον, αφού μπορεί να αξιοποιηθεί τουριστικά αλλά και εκπαιδευτικά, είναι το έργο της virtual απεικόνισης του Ιερού Βράχου της Ακρόπολης. Το όλο πρόγραμμα προβλέπεται να προβάλλεται τρισδιάστατα στους τοίχους ενός δωματίου, ενώ οι θεατές, φορώντας στερεοσκοπικά γυαλιά, θα ξεναγούνται καθισμένοι στους χώρους της Ακρόπολης από εικονικούς ξεναγούς ντυμένους με ενδυμασίες εποχής.

Αν υπάρξει επιτυχία, τότε το project θα λάβει μέρος στο διεθνή διαγωνισμό Virtual Herritage, που γίνεται κάθε χρόνο στο Bath της Αγγλίας, για παγκόσμια προβολή και αναγνώριση της ελληνικής τεχνολογικής ανάπτυξης, ενώ θα συσταθεί ομάδα ειδικών για την καταγραφή και απεικόνιση και άλλων ιστορικών μνημείων της Ελλάδας.

Το δεύτερο σχέδιο, με την ονομασία VRML, αποτελεί την πρώτη ελληνική κίνηση για εισαγωγή τρισδιάστατων γραφικών στο Internet. Το Ινστιτούτο, σε συνεργασία με το μεγαλύτερο παροχέα Internet στην Ελλάδα, την CompuLink, θα δημιουργήσει για πρώτη φορά στα ελληνικά δεδομένα ένα πρόγραμμα τρισδιάστατων γραφικών, χρησιμοποιώντας την VRML. Περισσότερες πληροφορίες δεν έχουν ακόμα ανακοινωθεί, ενώ η ετοιμασία και ολοκλήρωση του προγράμματος θα πραγματοποιηθεί μέσα στους τρεις πρώτους μήνες του 1996.

VIRTUAL REALITY και WORLD WIDE WEB

Πολλές πληροφορίες για τα προϊόντα που παρουσιάσαμε σε αυτό το αφιέρωμα, καθώς και για αρκετά άλλα ακόμα, μπορείτε να βρείτε μέσω Internet, με λίγο Web surfing. Εμείς ψάξαμε βέβαια πριν από εσάς για σας και ιδού οι σημαντικότερες Web pages που ανακαλύψαμε:

http://www.io.org/3space/prodserv.htm - Virtual reality products, από την 3space.

http://www.cms.dmu.ac.uk/People/cph/hbvr.html - Πολλά και ενδιαφέροντα links για virtual hardware.

http://www.mcp.com/sams/vrmadness - Links για τις σημαντικότερες VR pages του Web και για πάμπολλες εταιρίες που παράγουν virtual hardware. Φανταστική σελίδα.

http://www.arch.unsw.edu.au/subjects/arch/specres2/mcmillan/vr-arch .htm - Θέματα τεχνικής φύσεως, ίσως η πιο επιστημονική και "ακαδημαϊκή" προσέγγιση της virtual reality στον Web. Μεγάλη βιβλιογραφία.

http://www.vio.com - Οτιδήποτε μπορεί να θελήσετε σχετικά με τα I-Glasses!

http://www.division.com - Μία από τις ισχυρότερες virtual forces.

http://vr-atlantis.com - Μία από τις μεγαλύτερες πηγές αναφοράς για τη virtual reality, με περισσότερες από 300 σελίδες και 35 MB με εικόνες και movies.

Τελειώνοντας, ας δώσουμε και δύο πιο "ψυχαγωγικές" διευθύνσεις για τον ελεύθερο χρόνο σας:

http://www.onramp.net/šcroger/vreality.html - Virtual reality, το πρώτο virtual comic.

http://pathfinder.com:80/cgi-bin/CSI/forum/f1e.html - Αυτό δεν σας λέω τι είναι, σας το φυλάω για έκπληξη. Θα σας δώσω όμως ένα hint. Θα αρέσει πολύ στους adventurers! One of my favourites, anyway...

...ΚΑΙ Η ΤΡΕΛΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ!

Κάπου εδώ το άρθρο αυτό μπορεί να τελειώνει, δεν συμβαίνει όμως το ίδιο με την τρέλα των ημερών μας, γιατί η virtual reality, αφού για αυτήν φυσικά μιλάμε, φαίνεται πως θα μείνει στο προσκήνιο για πολύ ακόμα. Ευχαριστούμε τις εταιρίες VRS (Virtual Reality Systems), Γρ. Λαμπράκη 12, τηλ.: 9567568, hivrman@compulink.gr (Cybermaxx, Virtual Vision, Cybereye, 5th Glove, Cyberstick, Spaceball 2003 & SPACEBALL AVENGER) και ΚΑΜΕΚΟ, Φυλής 130, τηλ.: 8227277, 8835572 (I-Glasses), που μας παρείχαν πολύτιμο υλικό για αυτό το αφιέρωμα. Στις εταιρίες αυτές μπορείτε να βρείτε τα περισσότερα από τα προϊόντα που παρουσιάσαμε ή να τα παραγγείλετε αν δεν είναι άμεσα διαθέσιμα. ■

ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΕ CD!





ΤΙΜΗ: 15.000 ΔΡΧ.
ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ 8.000 ΔΡΧ.

Γνωρίστε το Σύνταγμα της Ελλάδας μέσα από μία μοναδική έκδοση με ιστορικά στοιχεία, σχόλια, πληροφορίες και διασυνδέσεις hypertext.

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- Αναλυτική multimedia παρουσίαση της συνταγματικής ιστορίας της χώρας από την απελευθέρωση έως σήμερα.
- Το πλήρες κείμενο, στην καθαρεύουσα και τη δημοτική.
- Βιβλιογραφία και ευέλικτο ευρετήριο άρθρων.
- Παιχνίδι γνώσεων με εικόνα, ήχο και video αναφορικά με την ιστορία του Συντάγματος της Ελλάδας.

Η εφαρμογή είναι εύχρηστη, λειτουργική και προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις του σύγχρονου χρήστη, με πλήρη υποστήριξη των κυριότερων ελληνικών γραμματοσειρών και των νέων χαρακτηριστικών των Windows 95.

ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ:

- Γρήγορη αναζήτηση λέξεων σε όλο το κείμενο του Συντάγματος.
- Εκτεταμένη χρήση hypertext, με επεξηγήσεις και παραπομπές.
- Επεξεργασία και εξαγωγή του συνταγματικού κειμένου σε άλλα έγγραφα και εκτύπωσή του (όλου ή μεμονωμένων άρθρων).

Διατίθεται και σε δισκέτα 1.44MB, 3.5"
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ.
ΕΟΡΤΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ: 5.000 δρχ.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ: 3801761

SOFTWARE ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, fax: 9242219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

VIRTUAL REALITY
LET'S HAVE FUN

Ετοιμαστείτε να περάσουμε, με τη βοήθεια της εικονικής πραγματικότητας, στη φανταστική χώρα των παιχνιδιών. Τα τέρατα ορμούν μπροστά στα τρομαγμένα μάτια σας και ταυτόχρονα οι μοχθηρές κραυγές τους σας τρυπούν τα αυτιά, ενώ ακούτε στο βάθος και το επόμενο που πλησιάζει για να σας αποτελειώσει... Ο δείκτης του ρεαλισμού και της διασκέδασης αγγίζει τα ύψη, γι' αυτό ...LET'S HAVE FUN!

του Βαγγέλη Κράτσα

Τα παιχνίδια που μας συντροφεύουν στο PC μας αποκτούν μια εντελώς νέα διάσταση με τη χρησιμοποίηση κάποιου εξαρτήματος της virtual reality. Πράγματι νιώθει κάποιος ένα ισχυρό σοκ όταν, για παράδειγμα, τοποθετεί για πρώτη φορά στο κεφάλι του ένα Head Mounted Display και ξεκινά να παίξει Doom ή Heretic. Αναφέρουμε πρώτα από όλα αυτά τα δύο παιχνίδια, επειδή είναι κατασκευασμένα έτσι ώστε να εκμεταλλεύονται στο έπακρο αυτήν τη θαυμαστή αίσθηση του χώρου που προσφέρουν τα κράνη και τα γυαλιά που παρουσιάσαμε. Μη διανοηθείτε πάντως να τα παίξετε με απενεργοποιημένο τον -εκπληκτικό, πράγματι- ήχο των ακουστικών. Αποτελεί τη μισή τουλάχιστον γοητεία της όλης εμπειρίας που θα έχετε. Η εμβύθιση στο εικονικό περιβάλλον πρέπει άλλωστε, προκειμένου να έχει αξία, να είναι οπτική και ακουστική ταυτόχρονα, ενώ η μοναδικότητά της έγκειται στο γεγονός πως φορώντας τη συσκευή η απόστασή σας από τα δρώμενα μηδενίζεται.



Φυσικά είναι αυτονόητο ότι πρέπει να διαθέτετε ήδη μια καλή στερεοφωνική κάρτα ήχου, ενώ φυσικά μεγάλο ρόλο παίζει για την απόδοση στα παιχνίδια και η ύπαρξη μιας εξελιγμένης VGA, αφού αυτή είναι υπεύθυνη για το οπτικό σήμα που μεταδίδεται στη συσκευή. Αρκετοί κατασκευαστές μάλιστα συνιστούν για βέλτιστη απόδοση, την παρουσία περισσότερων της μιας κάρτας γραφικών. Επίσης, αν θέλετε να εκμεταλλευτείτε την παρουσία της τρισδιάστατης (3D) τεχνολογίας, που αναμένεται να κάνει θραύση όταν καθιερωθούν ευρύτερα τα Head Mounted Displays, καλό θα ήταν να μη σκέφτεστε τίποτα λιγότερο από τον Pentium (στις υπόλοιπες περιπτώσεις θα λέγαμε πως ένας 486 με 8MB μνήμης, γρήγορη κάρτα γραφικών και 16-bit στερεοφωνική κάρτα ήχου, επαρκεί για να οδηγήσει ομαλά και χωρίς προβλήματα ένα headset που χρησιμοποιείται για virtual gaming). Εμείς είχαμε την ευκαιρία να δούμε δύο παιχνίδια που υποστηρίζουν 3D, τα Ascent και Descent, χρησιμοποιώντας head mounted displays, και πράγματι δυσκολευτήκαμε πάρα πολύ να επιστρέψουμε στο μονότονο, επίπεδο κόσμο του monitor μας. Οπως και να το κάνουμε, η αίσθηση του βάθους και της τοποθέτησης αντικειμένων και εχθρών μέσα στο χώρο δίνει μια άλλη κλάση στο παιχνίδι, ακόμα και αν είναι ήδη σχεδιασμένο ώστε να προσφέρει και χωρίς 3D μια ψευδοστερεοσκοπική αντίληψη. Ηδη έχουμε αρχίσει να ρωτάμε τα video-clubs της γειτονιάς αν έχουν φέρει ταινίες σε 3D (ελλείψει αρκετών ακόμα τίτλων σε παιχνίδια) και κινδυνεύουμε να μας περάσουν για τρελούς...

Κατά τη διάρκεια αυτού του αφιερώματος στη virtual reality, είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε δύο headsets, το Cybermaxx και τα I-Glasses, και βέβαια να δούμε αρκετά παιχνίδια κάτω από ένα πράγματι καινούριο πρίσμα. Τα I-Glasses συνοδεύονται από ένα CD, το οποίο περιέχει τις shareware versions των Heretic, Descent, Ascent και VR Slingshot, φυσικά κατάλληλα προσαρμοσμένες ώστε να υποστηρίζουν πλήρες head tracking, δηλαδή κίνηση με περιστροφή των γυαλιών. Επίσης, το CD περιλαμβάνει drivers για τις εμπορικές εκδόσεις των Magic Carpet και Dark Forces, ώστε να μπορούν και αυτά να παιχτούν με χρήση των I-Glasses. Αυτήν τη στιγμή τα I-Glasses υποστηρίζονται από τις εταιρίες Accolade, Adrenaline Entertainment, Bullfrog, DOE, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Gravity, ID Software, Interplay, Looking Glass, LucasArts, Mindscape, Microprose, Microsoft, Origin, Parallax, Psygnosis, Raven, Reality Bytes, Simbiosis, Spectrum Holobyte, Virgin Interactive, Virtek, Warp California και Zombie, ενώ βέβαια συνεχώς προστίθενται και άλλες στη λίστα. Μερικοί από τους πιο γνωστούς τίτλους που είναι I-Glasses compatible είναι τα: Ascent (3-D), Dark Forces, Descent (3-D), Doom, Doom II, Ultimate Doom, Falcon 3.0 και άνω, Flight Unlimited, Heretic, Hornet, Ice and Fire, Locus, Magic Carpet (3-D), Magic Carpet 2 (3-D), Mechwarrior 2, MIG, Tank Commander, VR Slingshot (3-D), 10th Planet, Big Red Racing, Cybermage, Descent 2, East Storm, The Elder Scrolls: Daggerfall, Future Shock, Jet Ski Rage, Quake, Rise of the Triad, TekWar, Terminator, Terra Nova, Virtual Escapes, Wing Commander IV, World's Fair.

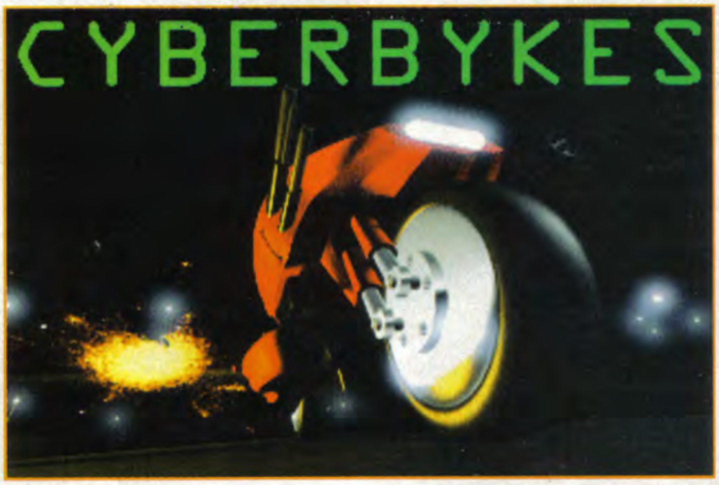


Το Cybermaxx περιέχει και αυτό ένα CD με τις shareware εκδόσεις των Cyberbykes, Doom, Flight Unlimited, Heretic, Locus, Rise of the Triad, TekWar, Virtual Slingshot και Witchhaven, καθώς και patches/drivers για τις commercial versions των Dark Forces, Flight Sim Toolkit, MechWarrior 2, Rise of the Triad, TekWar, Wings of Glory, Witchhaven. Οπως μάλιστα μας δήλωσε η εταιρία VRS, που αντιπροσωπεύει το Cybermaxx στην Ελλάδα, κάθε μήνα θα κυκλοφορεί νέα, ανανεωμένη έκδοση του CD, η οποία θα συμπεριλαμβάνει drivers για όλα τα καινούρια παιχνίδια που θα υποστηρίζουν το δημοφιλές κράνος της Victormaxx και θα διανέμεται χωρίς καμία απολύτως επιβάρυνση στους αγοραστές του.

Εκτός από τα παιχνίδια που αναφέραμε ήδη, το Cybermaxx υποστηρίζουν ακόμα μεταξύ άλλων και τα Blake Stone: Aliens of Gold, Corridor 7, Depth Dwellers, Descent, Doom II, Flight Sim, Fortress of Dr Radiaki, Tank Commander, Wings of Glory, Wolfenstein 3D: Spear of Destiny, Zephyr, Magic Carpet, Slipstream, System Shock, Virtual Escapes, Car Rally, Flying Tigers, Ice and Fire, Quake, Quarantine 2, Sensory Overload, Shockwave, Terranova, The 10th Planet, War Hammer, Black Rain, Marathon II (Mac), Terminal Velocity, Terminator, Future Shock.

Το gaming, τόσο με το Cybermaxx όσο και με τα I-Glasses, είναι πράγματι το κάτι άλλο, ειδικά στα τρισδιάστατα παιχνίδια. Η ειδοποιός διαφορά ανάμεσα στα δύο headsets εντοπίζεται στην αντίληψη που έχουν για το ποσοστό επέμβασης του χρήστη στις ρυθμίσεις της συσκευής. Συγκεκριμένα, τα I-Glasses έχουν σχεδόν όλες τις ρυθμίσεις έτοιμες από τον κατασκευαστή, οπότε πρακτικά πλησιάζουν περισσότερο τον ορισμό του "plug and play", αλλά βέβαια ελάχιστα μπορούν να γίνουν, όταν ο χρήστης θελήσει να βελτιστοποιήσει κάποιες από αυτές (στην πράξη πάντως εμείς δεν συναντήσαμε κανένα απολύτως πρόβλημα και μείναμε ικανοποιημένοι από τα default settings). Αντίθετα, το Cybermaxx διαθέτει πληθώρα ρυθμίσεων, σε συνδυασμό μάλιστα και με software utilities, για το focus (εστίαση των displays), την απόστα-





ση μεταξύ των δύο οθονών (αυτή προσδιορίζεται από έναν διακόπτη που μοιάζει με προεξοχή και βρίσκεται ακριβώς δεξιά από το λογότυπο στην μπροστινή πλευρά του κράνους), τη φωτεινότητα κ.λπ.

Ενα πλεονέκτημα του Cybermaxx είναι πως επιτρέπει ολική εμβύθιση στο εικονικό περιβάλλον, αποδίδοντας καλύτερα την ψευδαίσθηση της "μεγάλης οθόνης" (κάτι πράγματι εντυπωσιακό, αν σκεφτεί κανείς πως μιλάμε για displays μεγέθους μικρότερου της μίας ίντσας), ενώ τα I-Glasses πλεονεκτούν στο ότι μπορούν να φορεθούν άνετα με γυαλιά, κάτι που δεν ισχύει πάντα με το κράνος. Μάλιστα θα συνιστούσαμε σε όσους έχουν αστιγματισμό να δοκιμάσουν το Cybermaxx προτού το αγοράσουν, επειδή ακόμα και με τέλεια προσαρμογή της εστίασης, ίσως δεν μπορέσουν να δουν το 3D εφέ στα παιχνίδια που το υποστηρίζουν, χωρίς τα γυαλιά τους.



Χρειάζεται προσοχή όταν τρέχουμε κάποιο παιχνίδι με headset, επειδή συνήθως δεν αρκούν οι δηλώσεις στα options για να μπορέσουμε να χρησιμοποιήσουμε τις δυνατότητες head tracking της συσκευής μας. Στις παλαιότερες εκδόσεις του Cybermaxx (πριν από το CD), πρώτα εγκαθιστούμε το παιχνίδι που θέλουμε να τρέξουμε και μετά, δίνοντας την εντολή "Install mouse driver" από την utility disk του πακέτου, δημιουργείται ένα αρχείο cmmouse.bat στο directory όπου εγκαταστήσαμε το παιχνίδι. Εκτελώντας το cmmouse.bat πριν από το παιχνίδι, το Cybermaxx θα εξομοιώνει τις κινήσεις του mouse σε τρία επίπεδα ελευθερίας. Στη νέα έκδοση με το CD, απλά χρειάζεται να τρέξουμε ένα batch file αντί για το, συνήθως συνώνυμο με το παιχνίδι, εκτελέσιμο αρχείο που θα το φόρτωνε αν δεν είχαμε το head mounted display. Λίγη προσοχή εδώ στο Virtual Slingshot, το οποίο ξεκινάμε με cmxsling n, όπου n ο αριθμός της σειριακής θύρας στην οποία έχουμε συνδέσει το κράνος, ενώ από τα πάμπολλα menus με options που θα εμφανιστούν προτού ξεκινήσει το παιχνίδι, αρκεί να διαλέξουμε τη σωστή com port στο Hardware Setup, να μαρκάρουμε την επιλογή Stereo 3D και να βάλουμε ως video mode 320x480 interleaved. Μετά, από το Practice Menu ξεκινάμε το παιχνίδι, σε όποιο επίπεδο δυσκολίας προτιμάμε.

Επίσης, στο Cyberbykes πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσουμε το πλήκτρο F11 για να ξεκινήσει το head tracking και το F12 για να έχουμε stereoscopic vision. Στο Flight Unlimited δίνουμε cmxfli n (n πάντα ο αριθμός της COM port) και στο Witchhaven wh cyber n (wh iglass n είναι η αντίστοιχη εντολή για τα I-Glasses), οπότε θα έχουμε head tracking αλλά δεν θα δούμε την εισαγωγή, την οποία βέβαια μπορούμε να παρακολουθήσουμε ξεκινώντας κανονικά το όμορφο αυτό role-playing game. Το ίδιο ισχύει και για το TekWar, όπου ξεκινάμε με tekwar cyber n, πάλι χωρίς introduction. Τέλος, τα Doom και Rise of the Triad τρέχουν απλά με cmxdoom n και cmxrott n από τη γραμμή εντολών του DOS. Το ότι στα CDs των headsets μπορεί κανείς να βρει πολλά Doom-like games μάλλον

δεν είναι τυχαίο, επειδή ακριβώς αυτά τα παιχνίδια ταιριάζουν πολύ με τη φιλοσοφία της τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας.

Στα I-Glasses πρέπει, προτού αρχίσουμε να ασχολούμαστε με κάποιο παιχνίδι, να τρέξουμε το πρόγραμμα tracker που ρυθμίζει τις λειτουργίες του head- tracking, όπως την ευαισθησία, τους άξονες κίνησης, την επιτάχυνση κ.ά. Στο Ascent χρειάζεται να θέσουμε το διακόπτη επιλογής στερεοσκοπικής εικόνας που υπάρχει πάνω στα γυαλιά, στη θέση 3D-1, και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσουμε το F6 για να μπούμε σε stereoscopic mode. Για το Descent ισχύει επίσης η ίδια θέση του διακόπτη, πρέπει όμως εδώ να δώσουμε από την command line, descent -Iglasses -VioTrack n, όπου n η COM port όπου έχουμε συνδέσει τα I-Glasses. Στο Virtual Slingshot διαλέγουμε όπως και στο Cybermaxx την COM port και ενεργοποιούμε το 3D mode, εδώ όμως από το menu "Tracker type" επιλέγουμε τα I-Glasses. Το video mode παραμένει και εδώ 320x480 interleaved.

Πατώντας το "s" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θέτουμε on ή off το 3D-mode. Τέλος στο Heretic, τρέχουμε το αρχείο vioht.exe και μετά κάνουμε κανονικά install το παιχνίδι.

Αναφέρουμε ακόμα πως, όπως μας ανακοίνωσε η ελληνική αντιπροσωπία του Cybermaxx (VRS), σύντομα θα διαθέτει ειδική έκδοση του κράνους, όπου στο πακέτο θα υπάρχει και ένα ασύρματο flying joystick, με πρόσθετο κόστος 28.000 δρχ. + ΦΠΑ στην τιμή. Ετσι, θα υπάρχει αίσθηση εικονικής πραγματικότητας σε όλα τα επίπεδα κίνησης, αφού τα headsets χρειάζονται συνήθως, όπως και το mouse ή το πληκτρολόγιο, για τη μετακίνηση μπρος-πίσω. Σχετικά με την εντύπωση που μας προξένησε το virtual gaming, θα προσθέταμε πως πολύ σημαντικό μέρος της μαγείας που προκαλεί, είναι το εξής: Προσαρμόζοντας τα γυαλιά ή το κράνος στο κεφάλι του, ο χρήστης έχει την αίσθηση άμεσης συμμετοχής στα τεκταινόμενα, αφού, περιστρέφοντας ένα μέρος του σώματός του, αντίστοιχα ελέγχει τον ήρωα του αγαπημένου του παιχνιδιού. Αυτή η αμεσότητα του interaction, εφόσον φυσικά μπορέσει να γίνει σωστά αξιοποιήσιμη και από το παιχνίδι, είναι δυνατό να οδηγήσει τον gamer στην ψευδαίσθηση πως το "ζει" πραγματικά! Λέτε να πλησιάζει άραγε η εποχή που θα παίζουμε ένα παιχνίδι, μετά θα βγαίνουμε στο δρόμο, και, καθώς ένα αυτοκίνητο πλησιάζει προς το μέρος μας, εμείς θα λέμε "δεν πειράζει - και να μας πατήσει, έχουμε άλλες δύο ζωές;".

Ας δούμε όμως, ειρήσθω εν παρόδω, και μια άλλη σημαντική πτυχή που αφορά στη χρήση των Head Mounted Displays ως τηλεόραση ή video. Είναι γεγονός πως η τεχνολογία, εξελισσόμενη, ενθαρρύνει τη μοναξιά - στη συγκεκριμένη περίπτωση τη μοναξιά του hi-tech maniac. Οπως το video (οικογενειακό-παρεΐστικο) αντικατέστησε τον κινηματογράφο (τόπο συνάντησης της γειτονιάς ή της πόλης), έτσι και αυτό με τη σειρά του σιγά-σιγά θα αντικατασταθεί με την απόλυτα προσωπική μας "συσκευή προβολής ταινιών". Η Εικονική Πραγματικότητα, Προσωπική Πραγματικότητα; Χμ... ποιος ξέρει;

■

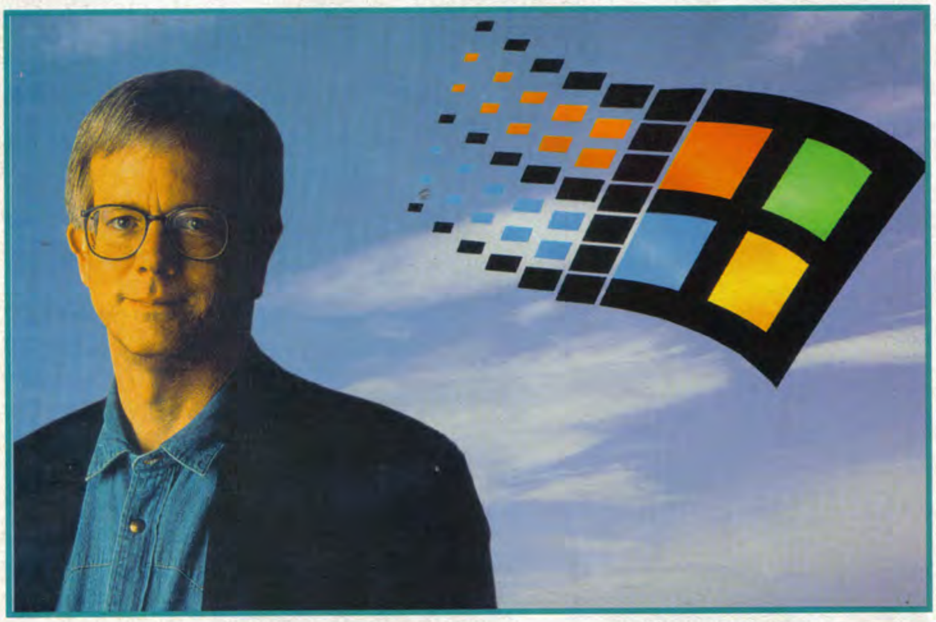






NORTON FOR WINDOWS 95

Το πέρασμα στα 32-bit



Θα ήταν σίγουρα αφύσικο να κυκλοφορούσαν τα νέα Windows και η παρέα του κ. Norton να μην κυκλοφορούσε νέες εκδόσεις σε όλα τα δημοφιλή της προγράμματα. Αυτό μάλιστα έγινε σχεδόν παράλληλα με την κυκλοφορία των Windows 95.

του Αργύρη Γιαγιά

Είναι γεγονός ότι η κυκλοφορία των Windows 95 προκάλεσε μία παγκόσμια αναταραχή, κάτι που μάλλον έγινε εσκεμμένα από τη Microsoft, η οποία ήθελε μέχρι και ο τελευταίος κάτοικος του πλανήτη να μάθει για το νέο λειτουργικό. Το νέο λειτουργικό θα έπρεπε να είναι όσο το δυνατόν πιο φιλικό προς το χρήστη και κυρίως όσο πιο απλό γίνεται, καθώς απευθυνόταν σε πολύ μεγάλο κοινό, μέρος από το οποίο ήταν πιθανό να μην ήταν εξοικειωμένο με την προηγούμενη έκδοση του λειτουργικού ή γενικώς να μην είχε εμπειρία σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Ως ένα βαθμό, τα Windows 95 έχουν επιτύχει τους ανωτέρω σκοπούς. Ωστόσο, οι πιο μυημένοι χρήστες έχουν και πάλι κάποια παράπονα σχετικά με την ευκολία χρήσης του νέου λειτουργικού. Ετσι, και πάλι, όπως και στις προηγούμενες εκδόσεις των Windows, η Symantec με τα προϊόντα της θα προσπαθήσει να συμπληρώσει τα κενά του λειτουργικού. Μάλιστα, αυτή τη φορά έχει και ένα σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των οποίων ανταγωνιστών (εάν υπάρχουν), αφού εδώ και αρκετούς μήνες έχει αγοράσει τη Central Point, την κατασκευάστρια εταιρία των PC Tools και κύρια ανταγωνίστριά της. Ετσι, μπορεί πια να χρησιμοποιήσει την τεχνογνωσία Central Point, η οποία είναι γεγονός ότι παρουσίαζε πολύ καλύτερα utilities διαχείρισης αρχείων. Τα τρία προγράμματα που κυκλοφόρησε η Symantec για τα Windows 95 είναι τα εξής:

Norton Navigator for Windows 95: Είναι μία εξέλιξη αλλά και ταυτόχρονα συνένωση των παλαιών Norton Desktop for Windows, αλλά και των PC Tools for Windows, ενώ περιέχει και πάρα πολλά νέα utilities.

Norton Utilities for Windows 95: Ουσιαστικά, πρόκειται για προσαρμογή των ήδη υπαρχόντων utilities από την προηγούμενη έκδοση στα Windows 95.

Norton Antivirus for Windows 95: Το γνωστό πρόγραμμα καταπολέμησης ιών για το νέο παραθυρικό περιβάλλον.

Και τα τρία προγράμματα, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, είναι από τα πλέον απαραίτητα, όχι μόνο για τον έμπειρο χρήστη των Windows αλλά και για τον πιο αρχάριο. Ας τα δούμε όμως πιο αναλυτικά, μια και το καθένα περιέχει πάρα πολλές λειτουργίες.

NORTON NAVIGATOR FOR WINDOWS 95

Αν και τα Norton Utilities είναι τα πιο παλιά και - σίγουρα - τα πιο διάσημα από τα προγράμματα της Symanatec, ωστόσο τώρα την παράσταση κλέβει το Norton Navigator for Windows 95. Πρόκειται για ένα πλήρες πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει να βοηθήσει τους χρήστες που πιστεύουν ότι τα Windows 95 δεν τους παρέχουν όλα τα εργαλεία που χρειάζονται. Ο,τι λοιπόν πιστεύετε ότι δεν υπάρχει έτοιμο στα Windows 95, σίγουρα θα το βρείτε στο Norton Navigator.

Πρώτη και σημαντική λειτουργία είναι τα πολλαπλά desktops. Αυτό έχει εμφανιστεί στα PC Tools παλαιότερα και τώρα το δανείζεται από εκεί και η Symantec, προκειμένου να έχουμε τη δυνατότητα για περισσότερες από μία "επιφάνειες εργασίας". Ηδη με το ξεκίνημα, εκτός από το desktop που έχουμε,

εμφανίζεται και ένα δεύτερο, το οποίο περιέχει ένα Wallpaper του Norton Navigator και πάνω σε αυτό υπάρχουν όλα τα utilities που υπάρχουν στο Norton Navigator.

Το πιο χρήσιμο από αυτά είναι αναμφισβήτητα το File Manager του Norton. Εάν νομίζετε ότι ο Explorer των νέων Windows σας καλύπτει, αυτό συμβαίνει επειδή μέχρι τώρα δεν είχατε δει αυτόν το File Manager. Μέσα από αυτόν θα εκτελέσετε πάρα πολλές εργασίες, τις οποίες σε άλλη περίπτωση θα ξεχνούσατε κάπου στο πλήκτρο start. Αλλά και στη διαχείριση των αρχείων θα φτάσετε σε τέτοιο επίπεδο ανάλυσης, όσο πουθενά αλλού. Η μόνη ένσταση αφορά στον auto viewer, ο οποίος δεν πλησιάζει στο ελάχιστο τον αντίστοιχο των PC Tools for Windows.

Οι υπόλοιπες λειτουργίες που υπάρχουν στο Norton Navigator δεν είναι εξίσου σημαντικές με τις δύο παραπάνω, αλλά πολλές φορές θα μας λύσουν τα χέρια. Ετσι, θα βρούμε επίσης:

Folder Navigator: Τώρα, στο πάτημα του δεξιού πλήκτρου πάνω σε ένα folder έχουμε πολύ περισσότερες δυνατότητες και εντολές, όπως Norton Copy, Norton Move και Norton Zip.

Explorer Extensions: Εάν επιμένετε να χρησιμοποιείτε τον Explorer, έχουν προστεθεί πολλά νέα extensions σε αυτόν, ώστε να γίνει η εργασία σας πολύ πιο εύκολη.

File Assist: Σε κάθε παράθυρο διαλόγου των εντολών file open, save as και browse και σε οποιοδήποτε πρόγραμμα, εμφανίζονται πολλές νέες δυνατότητες.

Quick Menus: Ακόμα και στο πλήκτρο start βρίσκουμε πολλές νέες λειτουργίες και, κυρίως, στην εντολή RUN.

Smart Folders: Η σειρά και ο τρόπος εμφάνισης των folders γίνεται με εντελώς προσωπικά κριτήρια.

LFN Enable: Μία σημαντική λειτουργία, με την οποία υποστηρίζονται τα μεγαλύτερα filenames του νέου λειτουργικού, ακόμα και στα dialog boxes των παλαιών 16-bit εφαρμογών.

Indexing: Μέσω αυτού, οι αναζητήσεις για αρχεία στο δίσκο γίνονται πολύ πιο γρήγορα από ό,τι με το Find των Windows 95.

Undo: Μία νέα και εντελώς πρωτότυπη λειτουργία. Μέσω αυτής μπορούμε να κάνουμε undo όχι μέσα σε ένα πρόγραμμα αλλά σε όλα τα Windows 95. Φυσικά, χρειαζόμαστε αρκετό χώρο στο δίσκο για να φυλάμε τις παλαιές "κινήσεις" μας. Γενικά, το Norton Navigator είναι ένα συμπληρωματικό περιβάλλον στο ήδη υπάρχον των Windows και τις δυνατότητές του τις ανακαλύπτουμε συνεχώς δουλεύοντας με τα προγράμματά μας. Θα καταλάβουμε τη χρησιμότητά του κυρίως όταν πραγματικά χρειαστούμε κάποια από τις λειτουργίες του, η οποία θα μας λύσει τα χέρια.



Η εισαγωγική οθόνη του Norton Navigator.



Ο Norton File Manager περιέχει πολύ περισσότερες δυνατότητες από τον Explorer.

NORTON UTILITIES FOR WINDOWS 95

Δεν χρειάζεται να αναφέρουμε και πολλά πράγματα ως εισαγωγή για το διασημότερο πακέτο από utilities που έχει ποτέ κυκλοφορήσει. Η νέα version ξεκίνησε και αυτή παράλληλα με τα Windows 95, περιέχει δε και πάλι πάρα πολλά χρήσιμα utilities.

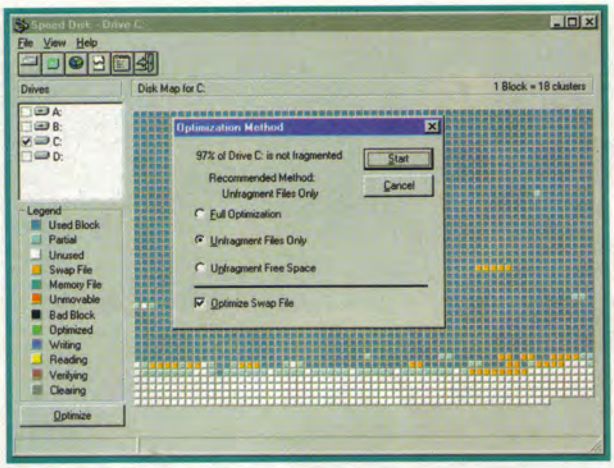
Μάλιστα, επειδή πολλοί ίσως να έχετε ήδη προβλήματα στο σύστημά σας, προτού εγκαταστήσετε τα νέα Windows στα Norton Utilities, υπάρχει μία ομάδα από DOS utilities με το γενικό όνομα TuneUp και στην οποία περιλαμβάνονται τα Norton Disk Doctor, Space Wizard και Norton Diagnostics, με τη βοήθεια των οποίων μπορούμε να διορθώσουμε τα τυχόν προβλήματα προτού βάλουμε το νέο λειτουργικό. Είναι μάλιστα κάτι που θα πρέπει να κάνετε οπωσδήποτε, καθώς είναι γνωστό ότι εάν έχετε προβλήματα μετά την εγκατάσταση των Windows 95, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παλαιά utilities, είτε για DOS είτε για Windows 3.1, μια και αυτά είναι 16bit. Αφού τελειώσουμε με την απλή διαδικασία της εγκατάστασης, θα δημιουργηθεί ένα νέο group που θα περιέχει τα utilities - προσπελάσιμα όλα μέσω του πλήκτρου start. Αναλυτικά, αυτά είναι:

Image: Γνωστό από τις παλαιότερες εκδόσεις, χρησιμοποιείται τώρα για τα Windows 95. Δουλεύει και ταυτόχρονα με το Sheduler και έχει τη γενική εποπτεία για την καλή λειτουργία των δίσκων μας.

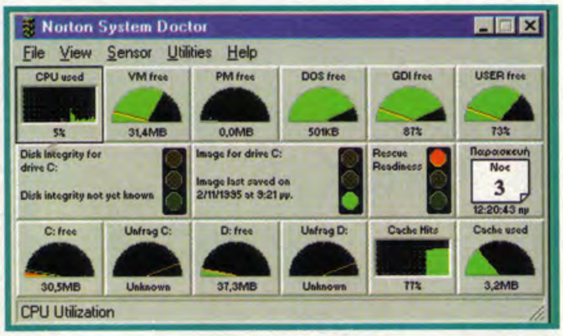
InfoDesk: Πρόκειται για ένα νέο πρόγραμμα, το οποίο στην ουσία είναι ένα πλήρες on-line help, πολύ σωστά δομημένο και με πάρα πολλές ευκολίες χρήσης κατά τη διάρκεια χρήσης των άλλων utilities.

Norton Disk Doctor: Το πλέον χρησιμοποιημένο utility της σειράς περιέχεται φυσικά και στη νέα έκδοση και διαθέτει όλες τις ευκολίες και το παρουσιαστικό της τελευταίας Windows έκδοσης. Είναι μέχρι αυτή τη στιγμή το πιο αξιόπιστο utility για διόρθωση λαθών για το νέο 32bit περιβάλλον.

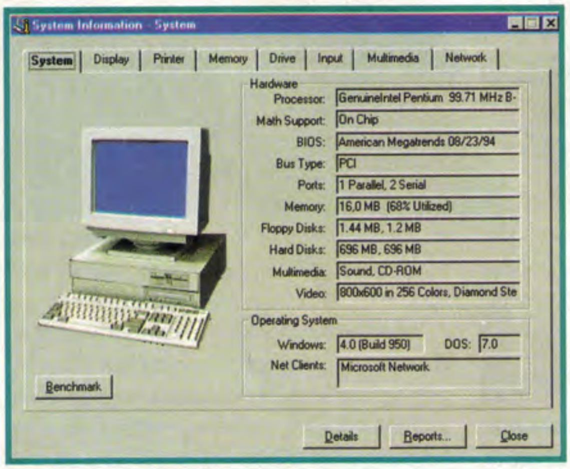
Norton System Doctor: Ενα utility τελευταίας γενιάς, το οποίο παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην προηγούμενη έκδοση για Windows. Στα Windows 95 υπάρχει ήδη, με τον τίτλο System Monitor, αλλά σίγουρα η έκδοση του Norton περιέχει πολύ περισ-



Στα Windows 95 θα πρέπει να χρησιμοποιείται defragmentation προγράμματα ειδικά σχεδιασμένα για το νέο περιβάλλον.



System Info και ειδικά buttons για benchmark του συστήματος.



σότερες πληροφορίες.

Space Wizard: Πρόγραμμα που αναλαμβάνει να σβήσει ή να συμπιέσει αρχεία, τα οποία δεν έχουν χρησιμοποιηθεί για πολύ καιρό.

Speed Disk: Επίσης γνωστό πρόγραμμα, το οποίο αναλαμβάνει το defragmentation του δίσκου. Είναι και το μόνο που θα πρέπει να χρησιμοποιείτε, εφόσον έχετε περάσει στα Windows 95.

System Information: Ενημερωτικό πρόγραμμα σχετικά με τις δυνατότητες του συστήματός σας, μόνο που τώρα περιέχει περισσότερες λεπτομέρειες από ποτέ άλλοτε. Περιλαμβάνει και πρόγραμμα benchmark, καθώς και πάρα πολλούς πίνακες γραφικών.

Unerase Wizard: Πρόγραμμα που στην ουσία αντικαθιστά το recycle bin των Windows και βοηθά στην προστασία των αρχείων από κατά λάθος διαγραφές.

Εκτός από τα παραπάνω, υπάρχουν και τα utilities Disk Editor και System Diagnostics, τα οποία λόγω της λειτουργίας τους σε low level, εκτελούνται σε περιβάλλον DOS.

Τα Norton Utilities, όπως και όλες οι προηγούμενες εκδόσεις τους, αποτελούν απαραίτητο συμπλήρωμα για κάθε χρήστη PC. Μπορεί να μη βοηθούν στο σύνολό τους την καθημερινή δουλειά του χρήστη των Windows 95 (αυτό αναλαμβάνει να κάνει το Norton Navigator), ωστόσο όταν θα έχετε κάποιο πρόβλημα με το σύστημά σας, θα είναι τα μόνα που θα μπορούν να σας βοηθήσουν με αξιοπιστία.

NORTON ANTIVIRUS FOR WINDOWS 95

Τελευταίο, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό από τα προηγούμενα δύο προγράμματα, είναι το Norton Antivirus for Windows, το οποίο θεωρείται απαραίτητο συμπλήρωμα, κυρίως από τότε που η Microsoft αποφάσισε να μη συμπεριλάβει κάποιο αντίστοιχο πρόγραμμα στο standard εξοπλισμό των νέων Windows. Στο πρόγραμμα δεν υπάρχει καμία ουσιαστική αλλαγή από την τελευταία έκδοση που είχαμε δει στην προηγούμενη έκδοση των Windows. Μάλιστα, και οι ιοί που υπάρχουν στη σχετική λίστα (περισσότεροι από 4.500) είναι οι ίδιοι, οι οποίοι υπήρχαν στο περιβάλλον DOS, μια και δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα κάποιος νέος για τα Windows 95 (και ελπίζουμε να μην εμφανιστεί).

Επειδή όμως οι ιοί κυκλοφορούν με ρυθμό 3 ανά ημέρα, θα πρέπει να είμαστε συνεχώς ενημερωμένοι για ό,τι νέο και, αντίστοιχα, να ενημερώνουμε το antivirus πρόγραμμά μας. Αυτό μπορεί να γίνει πολύ εύκολα με το Norton Antivirus, μια και κατά διαστήματα θα κυκλοφορούν νέα revisions με τους νέους ιούς, τα οποία θα μπορείτε να προμηθεύεστε μέσω του dealer όπου έχετε αγοράσει το πρόγραμμα ή - για πιο γρήγορα - μέσω Internet, στη διεύθυνση http://www.symantec.com. Ετσι, μολονότι στο νέο Norton Antivirus for Windows δεν συναντάμε κάτι νέο, ωστόσο θα πρέπει να είναι ένα από τα πρώτα προγράμματα που πρέπει να αποκτήσουμε, εάν θέλουμε να κοιμόμαστε ήσυχοι και να μην εντοπίσουμε διάφορα προβλήματα με ιούς, τα οποία - σημειωτέον - στο νέο περιβάλλον λύνονται πολύ πιο δύσκολα, ιδίως από άπειρους χρήστες.

Τα προγράμματα μας τα προμήθευσαν οι εταιρίες M-DATA, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9572390-3 και Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37. ■

NORTON NAVIGATOR FOR WINDOWS 95
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386 ΚΑΙ ΑΝΩ, 4 MB RAM, 6 MB HD
ΤΙΜΗ: 44.900 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%, UPGRADE 21.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%

NORTON UTILITIES FOR WINDOWS 95
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386 ΚΑΙ ΑΝΩ, 4 MB RAM, 40 MB HD
ΤΙΜΗ: 50.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%, UPGRADE 31.400 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%

NORTON ANTIVIRUS FOR WINDOWS 95
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386 ΚΑΙ ΑΝΩ, 4 MB RAM, 6 MB HD
ΤΙΜΗ: 34.900 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%, UPGRADE 16.900 ΔΡΧ. + ΦΠΑ 18%



adventure magic

HOME PAGE

HOT-HOTTER-BURNING

"ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ" ON-LINE ΣΤΗΝ COMPULINK ΑΠΟ 5 ΙΟΥΝΙΟΥ

Solutions

Λύσεις για "εκατοντάδες" Adventure και RPGs, από το Dungeon Master έως το Full Throttle και πού είστε ακόμη...

Cracks

Μικρά και μεγάλα μυστικά που θα κάνουν τη ζωή σας ως gamer πιο εύκολη και... πιο επικερδή. Money editors, άπειρες ζωές, trainers, cheats και πού είστε ακόμη...

Patches

Οι τελευταίες διορθώσεις για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια απευθείας από τα software houses. Προγράμματα που κάνουν ακόμη πιο καλά τα καλύτερα παιχνίδια του κόσμου και πού είστε ακόμη...

Η ADVENTURE MAGIC ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ!

Συνδεθείτε σήμερα με τον Web Server της CompuLink και καλέστε την πιο μαγική διεύθυνση του Internet: http://www.compulink.gr/games/index.html

---

Adventure Magic Home Page

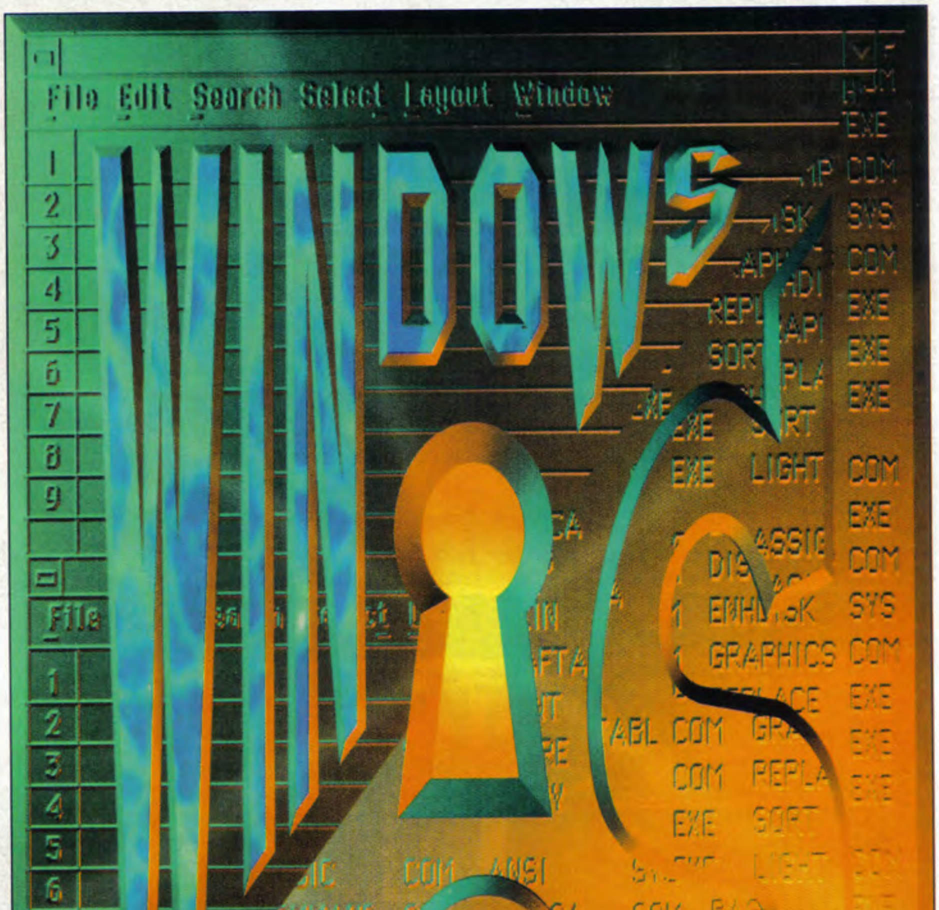
ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ COMPULINK!

WINDOWS 95 & DOS GAMES

Tips & Tricks

Με την εμφάνιση των Windows 95, ένα ερώτημα απασχόλησε τους φίλους των computer games: Θα μπορούσαν να τρέξουν τα παιχνίδια που ήδη έχουν, και που έτρεχαν σε DOS, κάτω από τα Windows 95; Η ανησυχία αυτή μεγάλωνε καθώς στα ειδικά έντυπα του χώρου, αλλά και κυρίως μέσα από τα newsgroups στο Internet, καταγράφονταν συνεχώς προβλήματα συμβατότητας. Με το άρθρο αυτό επιχειρούμε μια πρώτη διεξοδική ανάλυση του θέματος της συμβατότητας ανάμεσα στα Windows 95 και στα παιχνίδια που είναι φτιαγμένα να τρέχουν στο DOS.

του Αντρέα Τσουρινάκη



Ο χρήστης των Windows 95 έχει τουλάχιστον τρεις διαφορετικές δυνατότητες για να τρέξει ένα παιχνίδι προγραμματισμένο για DOS. Οι δυνατότητες αυτές έχουν άμεση σχέση με το τι περιείχε ο σκληρός δίσκος κατά τη στιγμή της εγκατάστασης των Windows 95. Για να μπορέσουμε όμως να αναφερθούμε στις δυνατότητες αυτές, θα αναφέρουμε αρχικά ορισμένα "μυστικά" της εγκατάστασης των Windows 95.

Η ΚΡΙΣΙΜΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ ΤΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΤΩΝ WINDOWS 95

Οταν ξεκινάμε την εγκατάσταση των Windows 95 σε έναν σκληρό δίσκο, υπάρχουν δύο περιπτώσεις: Η πρώτη είναι να έχουμε ήδη στο σκληρό δίσκο μια κανονική εγκατάσταση του DOS (και των Windows 3.1x) και να τοποθετούμε τα Windows 95 πάνω σε αυτά. Η δεύτερη είναι να έχουμε κάνει format με κάποια έκδοση του DOS σε έναν σκληρό δίσκο για να γίνει boot-able (δηλαδή, να περιέχει τα αρχεία συστήματος) και σε αυτόν να τοποθετήσουμε κατευθείαν τα Windows 95. Και στις δύο περιπτώσεις το σύστημα των Windows 95 μας παρέχει τη δυνατότητα να ξεκινήσουμε τον υπολογιστή μας (να boot-άρουμε κατά το κοινώς λεγόμενο) με την προηγούμενη έκδοση του DOS, δηλαδή αυτήν που έχουμε στο σκληρό προτού τοποθετήσουμε τα Windows 95. (Η έκδοση του DOS των Windows 95 ονομάζεται "Windows 95. Version 4.00.950".) Αυτό πραγματοποιείται αν πατήσουμε τα πλήκτρα F4 ή F8 όταν ξεκινάει ο υπολογιστής μας και εμφανιστεί το μήνυμα: "Starting Windows 95...". Χμ! Τι ακούω; Πατάτε το πλήκτρο F4, όταν εμφανίζεται το πιο πάνω μήνυμα, και δεν γίνεται τίποτα, ενώ και το F8 δεν αναφέρει τίποτα για "Previous version of MS-DOS"; Ε, ακριβώς εδώ είναι που διαδραματίζει καταλυτικό ρόλο ένα κρυφό αρχείο του νέου συστήματος, το MSDOS.SYS, μερικές "συνθήκες" του οποίου συνιστούν την καθοριστική λεπτομέρεια που προαναφέραμε.

ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ MSDOS.SYS

Στο root directory τα Windows 95 δημιουργούν διάφορα "κρυφά" αρχεία. Ενα από αυτά είναι και το MSDOS.SYS. Τα αρχεία αυτά γίνονται αντιληπτά κυρίως μέσω ειδικών προγραμμάτων όπως το Norton Commander, τα οποία έχουν τη δυνατότητα να εμφανίζουν τα "κρυφά" λεγόμενα αρχεία. Το MSDOS.SYS είναι το αρχείο, το οποίο περιέχει (ή όχι) τις ρυθμίσεις αυτές που είναι καθοριστικές για την εκκίνηση του σκληρού σας δίσκου. Η πιο σημαντική από αυτές είναι η ρύθμιση BootMulti = 0 ή 1. Αν έχει την τιμή 1, τότε ο χρήστης μπορεί πατώντας το πλήκτρο F4 κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του υπολογιστή να περάσει αμέσως στην "προηγούμενη έκδοση του DOS", δηλαδή σε αυτήν που είχε προτού τοποθετήσει τα Windows 95. Επίσης, πατώντας τώρα πια το πλήκτρο F8 κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, θα έχει επιπλέον την επιλογή "Previous version of MS-DOS" στη διάθεσή του. Η ρύθμιση BootMulti βρίσκεται στο τμήμα [Options] του αρχείου MSDOS.SYS. Αν, λοιπόν, όταν ξεκινάει ο υπολογιστής πατάτε το πλήκτρο F4 και δεν συμβαίνει τίποτα, κάντε πολύ προσεκτικά τα εξής: Κατά τη διάρκεια της εκκίνησης του υπολογιστή πατήστε το πλήκτρο F8. Από το Startup Menu διαλέξτε την επιλογή "Command prompt only". Τώρα τυπώστε την εντολή "attrib - R - H msdos.sys". Ετσι μετατρέπεται το εν λόγω αρχείο από hidden και read only σε "φανερό" και "εγγράψιμο". Τώρα τυπώστε την εντολή "edit msdos.sys". Πηγαίνετε στο τμήμα [Options] και προσθέστε τη ρύθμιση BootMulti=1. Αν αυτή δεν εμφανιστεί αλλά υπάρχει με την τιμή 0, τότε αλλάξτε την σε 1. Τώρα πατήστε τα πλήκτρα ALT και F, κατόπιν το πλήκτρο S, μετά τα πλήκτρα ALT και F και δώστε EXIT (το πλήκτρο x). Για να ολοκληρώσετε



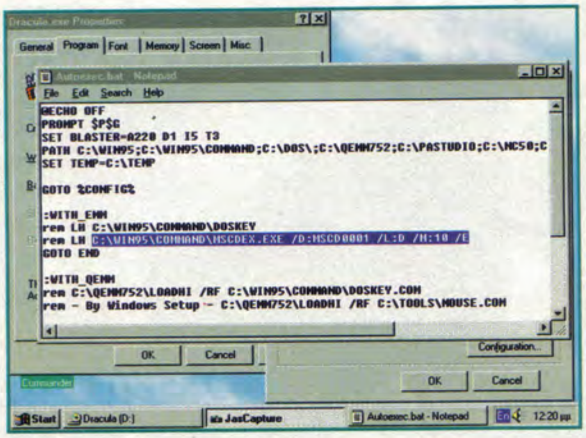
Το Discworld.



Το Rex Nebular.

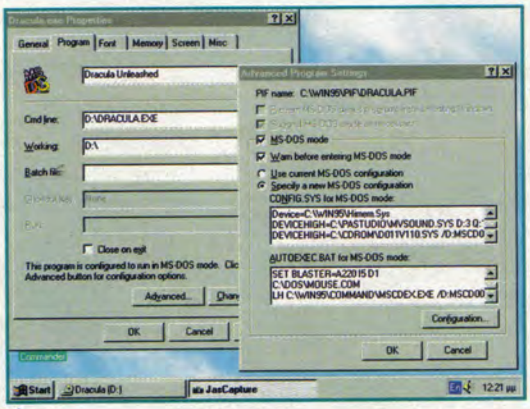


Το Day of the Tentacle.



Με το notepad και την "Cut and Paste" διαδικασία διαμορφώνεις το autoexec.bat και config.sys για το Dracula.

την παρέμβασή σας στο αρχείο αυτό, πληκτρολογήστε την εντολή "attrib + R + H msdos.sys". Με αυτόν τον τρόπο ξανακάνατε το αρχείο msdos.sys read only και hidden. Τώρα πλέον επανεκκινείτε τον υπολογιστή σας και κατά τη διάρκεια της εκκίνησης πατήστε το πλήκτρο F4. Αυτόματα περνάτε στην προ της εγκατάστασης των Windows 95 λειτουργία του υπολογιστή σας. Με αυτόν τον τρόπο ο χρήστης μπορεί να έχει DOS 5/6.x και Windows 3.1/3.11 από τη μια μεριά και DOS Windows 95 και Windows 95 από την άλλη. Μπορεί έτσι να τρέχει οποιαδήποτε εφαρμογή θέλει, αφού δεν θα αντιμετωπίσει ουσιαστικά κανένα πρόβλημα συμβατότητας. Θέλετε DOS 6.x, Windows 3.11, Windows 95, DOS Windows 95, ό,τι θέλετε το έχετε. (Πλεονέκτες... Τα θέλατε και κατορθώσατε να τα αποκτήσετε όλα!!!). Σημειωτέον ότι αυτοί που εγκατέστησαν τα Windows 95 στο σκληρό δίσκο και μόλις τον είχαν κάνει format, για να μπορέσουν να έχουν πλήρη λειτουργία της "προηγούμενης έκδοσης του DOS" δεν έχουν παρά να αντιγράψουν από έναν φίλο τους το DOS και να το μεταφέρουν στον υπολογιστή τους, δημιουργώντας φυσικά το αντίστοιχο directory, μια και ήδη τα κρυφά αρχεία του συστήματος υπάρχουν. Φυσικά, προσέξτε η έκδοση του DOS που θα αντιγράψετε να είναι η ίδια με



αυτήν των αρχείων συστήματος που βάλατε στο σκληρό μετά το format του. (Την έκδοση βλέπετε με την εντολή "Ver".)

ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Ξεκινώντας, ας ξεκαθαρίσουμε κάτι που είναι σχεδόν "φυσικό". Από τη στιγμή που με την πιο πάνω μέθοδο μπορούμε να τρέχουμε την προηγούμενη έκδοσή μας του DOS, είναι αυτόματα φανερό ότι θέμα ασυμβατότητας δεν

ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ MSDOS.SYS

[Options]

BootDelay=x Καθυστερεί την εκκίνηση κατά x δευτερόλεπτα.

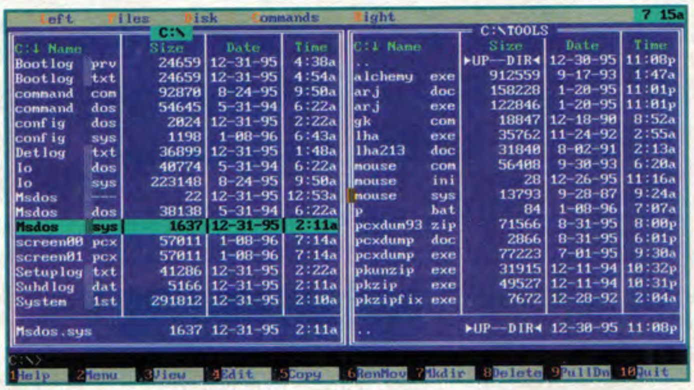
BootGUI=1 Ορίζει την εκκίνηση στο γραφικό περιβάλλον των Windows 95.

BootMulti=0 Αν η ρύθμιση έχει την τιμή 1, ο χρήστης πατώντας το F4 κάνει εκκίνηση με το "παλιό" του DOS.

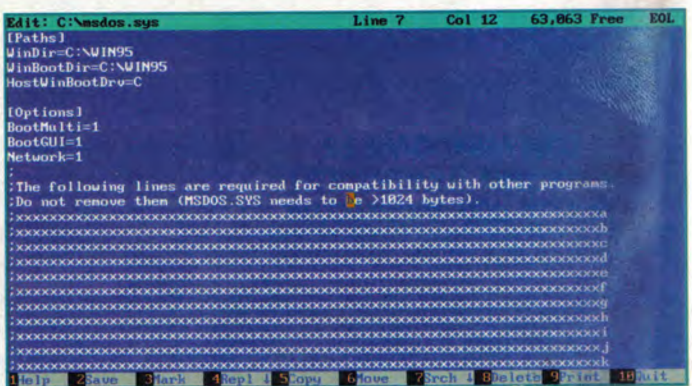
Logo=1 Εμφανίζει το λογότυπο της εκκίνησης. Η τιμή 0 το ακυρώνει.

τίθεται με κανέναν τρόπο. Εμείς εδώ θα δούμε τι γίνεται με τα παιχνίδια αν επιμείνουμε να τα τρέξουμε μέσα από τα Windows 95, ενώ οι προδιαγραφές τους είναι για το DOS.

Από την αρχή λοιπόν θα αναφέρω τα εξής: Τα μόνα προγράμματα που αρνήθηκαν κατηγορηματικά να τρέξουν κάτω από το γραφικό περιβάλλον των Windows 95 ήταν αυτά της Viacom (Dracula, Sherlock Holmes κ.λπ.). Για αυτά υπάρχουν τρεις δυνατότητες: ή τρέχεις μέσω του πλήκτρου F4 το "παλιό" σου DOS και τα τρέχεις, ή τα τρέχεις από το DOS των Windows 95 (F8 κατά την εκκίνηση και μετά "Command prompt only"), ή μέσα από τα Windows ορίζεις στο πρόγραμμα που θέλεις να τρέξεις τα Advanced Program Settings. Πώς γίνεται αυτό; Ας πούμε λοιπόν ότι θέλουμε να τρέξουμε το Dracula Unleashed. Βάζουμε το CD που περιέχει το παιχνίδι στο CD-ROM drive. Κάνουμε διπλό κλικ στο icon "My Computer" που είναι στο πάνω αριστερό μέρος της οθόνης. Τώρα κάνουμε διπλό κλικ στο icon "Dracula (D:)" (Υποτίθεται ότι μιλάμε για σύστημα που διαθέτει CD-ROM drive και



Το αρχείο Msdos.sys που πρέπει να "πειράξεις".



Το BootMulti στο [Options] του Msdos.sys που ρυθμίζει τη λειτουργία της "προηγούμενης έκδοσης του DOS".

ΑΡΧΕΙΑ ΠΟΥ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ WINDOWS 95

Πριν (Στο DOS)	**Μετά (Windows 95)**
Autoexe.bat	Autoexec.dos
Command.com	Command.dos
Config.sys	Config.dos
IO.sys	IO.sys
MSDOS.sys	MSDOS.dos

αυτό είναι ορισμένο ως D.) Κάνουμε δεξί κλικ στο αρχείο Dracula.exe που είναι μέσα στο folder Dracula (D) που "άνοιξε". Κάνουμε αριστερό κλικ στο Properties. Τώρα εμφανίζονται διάφορες επιλογές. Κάνουμε κλικ στο Program και από εδώ κάνουμε κλικ (επιλέγουμε) το "Advanced...". Εδώ βρισκόμαστε στο Advanced Program Settings (APS). Κάνουμε κλικ στο MS-DOS Mode" και τώρα πια στο "Specify a new MS-DOS configuration". Εδώ μας δίνεται η δυνατότητα να ορίσουμε ένα τελείως "δικό του" autoexec.bat και config.sys, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο του "cut and paste". Ανοίγουμε το Notepad από τα Accessories. Σε αυτό από το file κάνουμε Open και από εδώ βάζουμε ως LOOKIN το "C:\" και ως FILES OF TYPE το "All Files". Τώρα διαλέγουμε το αρχείο autoexec.bat. Σε αυτό σημειώνουμε με το mouse όποια δήλωση θέλουμε, για παράδειγμα αυτήν που περιέχει το αρχείο MSCDEX που είναι αναγκαίο για το CD-ROM drive. Πατώντας τα πλήκτρα CTRL και C το μεταφέρουμε στο Clipboard. Τώρα πάμε στο APS και αφού οδηγήσουμε τον κέρσορα στο κάτω μέρος του autoexec.bat, πατάμε τα πλήκτρα CTRL και V. Ετσι μεταφέρουμε την εντολή αυτή στο ειδικό autoexec.bat του Dracula. Ακολουθούμε την ίδια μέθοδο για να μεταφέρουμε τις εντολές που θέλουμε από το config.sys στο ειδικό config.sys του Dracula (π.χ. driver για mouse, τον driver του CD-ROM, τον driver της κάρτας ήχου, αν αυτός χρειάζεται στο DOS, κ.λπ.). Αφού τελειώσουμε με τις ειδικές ρυθμίσεις, πατάμε διαδοχικά τα OK και τώρα το πρόγραμμα θα τρέξει κανονικά σε DOS mode φυσικά. Η μέθοδος αυτή έχει το αρνητικό ότι αφού κάνεις QUIT από το πρόγραμμα που τρέχεις (στο παράδειγμά μας το Dracula), ο υπολογιστής κάνει boot από την αρχή, αντί να σε γυρίσει κατευθείαν πίσω στα Windows 95. Δοκιμάσαμε να δούμε αν τρέχουν κάτω από το γραφικό περιβάλλον των Windows 95 τα εξής προγράμματα: Dracula, The Day of the Tentacle, Betrayal at Krondor, Full Throttle, Labyrinth in Time, Kyrandia 1, Return of the Phantom, Rex Nebular, Discworld και Beavis & But-Head (το demo, μια και το παιχνίδι δεν είχε βγει όταν γραφόταν το άρθρο αυτό). Από όλα αυτά μόνο το τελευταίο είναι παιχνίδι φτιαγμένο αποκλειστικά για τα Windows 95 (δηλαδή, δεν τρέχει ούτε στα Windows 3.11.). Ολα τα άλλα είναι παιχνίδια που οι κανονικές τους προδιαγραφές είναι για DOS.

Φυσικά, την καλύτερη λειτουργία παρουσίασε το Beavis & But-Head της Viacom γεγονός που δικαιολογείται από το ότι είναι "φτιαγμένο" ειδικά για τα Windows 95. Από τα άλλα, τη μεγαλύτερη αγωνία σχετικά με το πώς θα αντιδράσει, είχα για το Rex Nebular, το οποίο ήθελε EMS μνήμη και 610K της βασικής (χαμηλής) μνήμης ελεύθερα - το πιο "μνημοβόρο" παιχνίδι που έχω συναντήσει. Ε, λοιπόν, στην αρχή κόλλησε! Οταν έκανα REM όπως όλες τις εντολές στο autoexec.bat και config.sys έτρεξε μια χαρά και ως full screen και σε παράθυρο.

Από τα υπόλοιπα, το Labyrinth in time και Betrayal at Krondor έτρεχαν μόνο ως full screen εφαρμογές, αρνούνταν δηλαδή να τρέξουν σε παράθυρα.

Τα υπόλοιπα λειτούργησαν κανονικά. Πρόβλημα ήχου δεν συνάντησα σε κανένα. Ούτε και στο animation. Το αν τρέχουν στα Windows 95 πιο γρήγορα από ό,τι τρέχουν στο DOS δεν μπόρεσα να το ελέγξω. Είναι πέρα από τις δυνατότητές μου. Το να τρέχεις όμως ένα παιχνίδι σε παράθυρο σου δίνει μεγάλα πλεονεκτήματα. Μπορείς παράλληλα να έχεις και σε ένα άλλο παράθυρο ανοικτό τη λύση του και να "απολαμβάνεις" την παραθυρική λειτουργία των Windows.

Τέλος, το συμπέρασμα είναι ένα και μοναδικό: Κάτω από τα Windows 95 δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα να τρέξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια που είναι γραμμένα για το DOS.

Ολοκληρώνοντας, θέλω να ευχαριστήσω το φίλο Σπύρο Γιαννόγλου, τεχνικό της εταιρίας υπολογιστών Manager, για την πολύτιμη βοήθεια που μου πρόσφερε κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του άρθρου αυτού.

■



Το μόνο παιχνίδι που κυκλοφορεί αποκλειστικά για τα Windows 95.



Το Full Throttle.

ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΚΙΝΗΣΗ

Με το F4 γίνεται εκκίνηση του συστήματος στην προηγούμενη έκδοση του DOS.

Με το F8 εμφανίζεται το μενού εκκίνησης των Windows 95.

Με τα SHIFT και F8 γίνεται κανονική εκκίνηση, αλλά ζητείται η επικύρωση κάθε εγγραφής που περιέχεται στα autoexec.bat και config.sys.

Το F5 κάνει εκκίνηση στο Safe Mode των Windows 95.

SPECIAL review

ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση



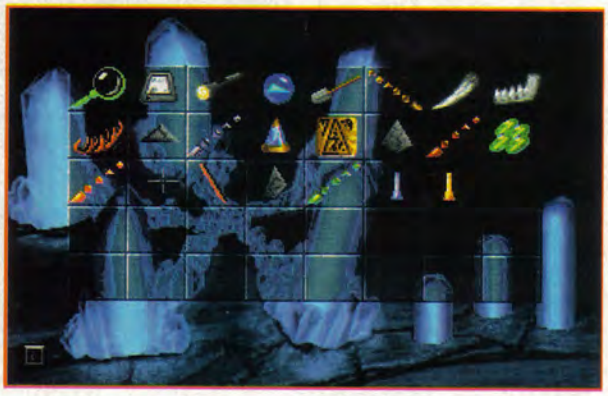
Ενα από τα πολυαναμενόμενα computer games επιτέλους κυκλοφόρησε, αφού προηγουμένως αποχώρησαν από την LucasArts δύο επικεφαλής της παραγωγής και χρειάστηκαν 4-5 χρόνια μέχρι την τελική παραγωγή με τον περιβόητο Spielberg στη δημιουργία του. Το DIG, αντλώντας τη δύναμή του κυρίως από το εκπληκτικό και ιδιαίτερα φιλοσοφημένο σενάριό του, ταξιδεύει στον κόσμο του έκτου χωροχρόνου, εκεί όπου οι τρεις διαστάσεις του χρόνου ενώνονται με τις τρεις διαστάσεις του χώρου, εκεί όπου συναντάται το αιώνιο...

του Αντρέα Τσουρινάκη

Η LucasArts αξίζει πράγματι να γίνει το αντικείμενο της διδακτορικής διατριβής ενός ερευνητή. Πρόκειται για την εταιρία που με ελάχιστες παραγωγές κατόρθωσε να κερδίσει τους χρήστες όλου του κόσμου και να θεωρείται σήμερα από τους περισσότερους ως η κορυφαία εταιρία παγκοσμίως. Το αξιοπερίεργο, όμως, είναι ότι αν και "έχασε" τέσσερα από τα ίσως πιο εκλεκτά της στελέχη, τους ανθρώπους που μας έδωσαν τα MANIAC MANSION 1, INDIANA JONES 3 και 4 (Last Crusade και Fate of Atlantis), LOOM, MONKEY ISLAND 1 και 2, συνεχίζει να είναι στην κορυφή. Εκεί, με άλλα λόγια, που αναμενόταν να "βουλιάξει", εξακολουθεί σχεδόν κάθε παραγωγή της να φτάνει στο No 1 των ειδικών charts σε όλο τον κόσμο. Φυσικά, πρόκειται για παιχνίδια-σταθμούς. Ειδικά τα MONKEY ISLAND 1, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS και LOOM θεωρούνται από τους ειδικούς ως τα τρία ίσως καλύτερα δείγματα του χώρου των adventure. Η παραγωγή του The Dig έχει ξεκινήσει από πολύ παλιά. Η ιδέα ανήκε στον Spielberg που την ήθελε για τον κινηματογράφο, αλλά επειδή η υλοποίησή της θεωρήθηκε εξαιρετικά ακριβή, εγκαταλείφθηκε. Πρώτος επικεφαλής του project ανέλαβε ο περίφημος Ron Gilbert, ο άνθρωπος που μας έδωσε το καλύτερο ίσως 3D adventure όλων των εποχών, το ανεπανάληπτο MONKEY ISLAND 1. Οταν ο Ron έφυγε από την LucasArts για να ιδρύσει δική του εταιρία, επικεφαλής ανέλαβε ο Brian Moriarty, το κορυφαίο αυτό στέλεχος αρχικά της Infocom και εν συνεχεία της LucasArts, ο δημιουργός του πιο πρωτότυπου ίσως 3D adventure όλων των εποχών, του εκπληκτικού LOOM. Οταν και αυτός με τη σειρά του αποχώρησε για να μεταβεί στην Rocket Science, επικεφαλής τελικά ανέλαβε ο Seam



Ο βασικός νόμος των απανταχού adventurers.



Δείγμα του inventory.



Ετσι πρέπει να σύνθεσεις το σκελετό της χελώνας.



Το φινάλε. Ολοι σώοι γυρνάτε πίσω.



Ανακαλύπτοντας τα κρυφά δωμάτια.

Clark, ο άνθρωπος που μας έδωσε το Sam and Max (για λίγο καιρό είχε αναλάβει και ο Dave Grossmans. Ευτυχώς, όμως, που οι άνθρωποι της LucasArts δεν "πείραξαν" τη μέχρι εκείνη τη στιγμή δουλειά του Brian Moriarty, τη σχεδίαση των βασικών -και εξαιρετικά πρωτότυπων όπως άλλωστε και εκείνοι του LOOM- γρίφων. Το The Dig "κόλλησε", λοιπόν, λόγω των τεσσάρων αλλαγών που έγιναν στη θέση του διευθυντή παραγωγής αλλά και λόγω του ότι το '94/95 πολλά παιχνίδια που αρχικά είχαν προγραμματιστεί για δισκέτες, τελικά κυκλοφόρησαν σε CD, κάτι το οποίο σήμαινε εμπλουτισμό του παιχνιδιού με πολλά νέα στοιχεία, εκτός του speech.



Η πυραμίδα που είναι ο τάφος του εξωγήινου.

Αλλά όπως λέει και ο λαός μας: "Τέλος καλό, όλα καλά..."

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο άμεσο μέλλον ένας αστεροειδής εμφανίζεται από το πουθενά σε τροχιά σύγκρουσης με τη Γη. Χρόνος μέχρι τη στιγμή της σύγκρουσης τρεις εβδομάδες. Ο αστεροειδής βαφτίζεται Ατίλας παίρνοντας το όνομά του από το μεγάλο αυτό στρατηλάτη που λίγο έλειψε να κατακτήσει όλη την Ευρώπη. Η ΝΑΣΑ επεξεργάζεται ένα σχέδιο "σταθεροποίησης" της τροχιάς του αστεροειδούς. Ενα 5μελές πλήρωμα με τον Boston Low - επικεφαλής της αποστολής, τον Ludger Brink - Γερμανό γεωλόγο, την Maggie Robins - διάσημη τηλεοπτική reporter και τους Ken Borden - πιλότο και Cora Miles - υπεύθυνη οργάνων φορτίου αποστέλλεται στον αστεροειδή με σκοπό να "εκτρέψει" την τροχιά του. Η ανατίναξή του θα ήταν ό,τι πιο εύκολο αλλά με ολέθριες συνέπειες για τη Γη, μια και πάρα πολλά κομμάτια του θα έπεφταν πάνω της. Η επιχείρηση "εκτροπής" της τροχιάς του αστεροειδούς στέφεται με απόλυτη επιτυχία. Καθώς όμως οι Low, Brink και Maggie εξερευνούν το έδαφος του αστεροειδούς, ενεργοποιούν "κάτι" και ο αστεροειδής εκσφενδονίζεται στο άγνωστο.

Η περιπέτεια των τριών εξερευνητών μόλις έχει αρχίσει. Πολλά ερωτήματα περιμένουν απάντηση. Τι ακριβώς είναι/ήταν ο αστεροειδής; Γιατί επιλέχθηκαν οι Maggie και Brink για την αποστολή; Θα μπορέσουν να γυρίσουν πίσω σώοι και ασφαλείς; Μήπως τελικά ήρθαν σε επαφή με έναν εξωγήινο πολιτισμό;

Καθώς το adventure θα προχωράει, το σενάριο θα αποκαλύπτει σιγά-σιγά τις πράγματι σπάνιες αρετές του. Ενας μοναδικός κόσμος έχει δημιουργηθεί με τελειότητα τόση που δεν συναντάται παρά στα καλύτερα διηγήματα επιστημονικής φαντασίας.

Η εισαγωγή είναι τέλεια από κάθε άποψη και καθηλώνει με την πληρότητα και τις εναλλαγές της. Ολα δίνονται με ένα μοναδικό τρόπο. Τίποτα δεν είναι τυχαίο, ακόμη και η ερώτηση για τις πραγματικές ικανότητες των Maggie και Brink που, φυσικά, απαντιέται αρνητικά από την NASA.

Ο κόσμος "αυτών που δεν υπάρχουν" είναι εκεί και σας περιμένει. Απολαύστε τον.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμη adventure από την LucasArts "καταδικασμένο" να κερδίσει την πρώτη θέση στις καρδιές των χρηστών. Το καλύτερο ίσως σενάριο που έχει εμφανιστεί σε διαστημικό adventure κατά την τελευταία τριετία και όχι μόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΜΟΥΣΙΚΗ	96
ΔΡΑΣΗ	92
ΓΡΙΦΟΙ	95

98%



Ενεργοποιώντας το κρυφό πέρασμα στο tomb.



Ταξιδεύοντας με το alien-trans.



Μπαίνοντας στο eye-portal.









ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, ανάλυσης 320x200, καταλαμβάνουν όλη την οθόνη. Είναι αρκετά καλά, αλλά σίγουρα θα μπορούσαν να είναι κατά πολύ καλύτερα, αν επιχειρήσουμε μία σύγκριση με τα αντίστοιχα της Westwood Studios. Τα handmade αυτά γραφικά αλλάζουν σε αντίστοιχα καρτουνίστικα, όταν έχουμε διάφορα close-up κυρίως των χαρακτήρων. Εχω την αίσθηση ότι τα τελευταία δεν "πολυταιριάζουν" με τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα χρώματα, όμως, είναι εξαιρετικά. Η μουσική του, απόλυτα ταιριαστή με "διαστημικό" adventure, είναι από τις ωραιότερες που έχω ακούσει σε ανάλογα θέματα. Τα speech είναι επίσης εξαιρετικά. Καθαρές και πειστικές φωνές ταιριάζουν με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εξαιρετικά είναι και τα ηχητικά εφέ, όπου υπάρχουν.

Ο δε χειρισμός είναι ιδιαίτερα απλός. Τα πλήκτρα F1 και F5 εμφανίζουν το control panel όπου υπάρχουν τα SAVE/LOAD/QUIT (αυτό γίνεται και με ALT και X), ενώ από εδώ γίνονται και οι ρυθμίσεις στη μουσική καθώς και η ρύθμιση της εμφάνισης των κειμένων/διαλόγων. (Ξεκινώντας το παιχνίδι το text είναι OFF. Γι' αυτό πατήστε αμέσως F1 και "μαρκάρετε" το Display Text, ώστε να βλέπετε και τι λένε.) Με το πλήκτρο ESCAPE περνάτε όλες τις animated σκηνές, ενώ με το πλήκτρο > "τελειώνετε" αμέσως μια φράση (εξαιρετικά χρήσιμο).



Μιλώντας με τον τελευταίο "επιζώντα" των εξωγήινων.

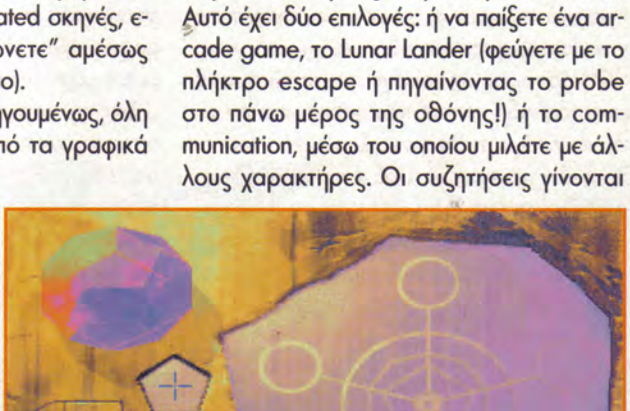


Εμφανίζοντας το νησί-σκελετό.

Οπως αναφέραμε και προηγουμένως, όλη η οθόνη καταλαμβάνεται από τα γραφικά δράσης.

Στο κάτω αριστερά μέρος της υπάρχει ένα icon όπου εμφανίζει το inventory σας. Βρήκα, όμως, πολύ πιο λειτουργικό το χειρισμό με τα πλήκτρα. Σημειώστε, λοιπόν: I=inventory (ή πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse όταν ο κέρσορας είναι στο κανονικό του σχήμα), L=examine ένα αντικείμενο όταν είναι στον κέρσορα του mouse, E=examine κάτι πάνω στην οθόνη, C=φέρνει αμέσως το communication mode του pen ultimate, ενώ το W μετατρέπει αμέσως τον κέρσορα στο "κανονικό" (walk) σχήμα, αν αυτός είναι ήδη κάτι άλλο.

Στο παιχνίδι χρησιμοποιείτε και ένα αντικείμενο σαν τρανζίστορ, το pen ultimate. Αυτό έχει δύο επιλογές: ή να παίξετε ένα arcade game, το Lunar Lander (φεύγετε με το πλήκτρο escape ή πηγαίνοντας το probe στο πάνω μέρος της οθόνης!) ή το communication, μέσω του οποίου μιλάτε με άλλους χαρακτήρες. Οι συζητήσεις γίνονται



Ο μηχανισμός που ενεργοποιεί τις light-bridges.



Εντοπίζοντας το τελευταίο eye-part.



Αναπαράγοντας πράσινους κρυστάλλους.

και αυτές μέσω icons που αναπαριστούν γραφικά το θέμα. Προσέξτε, όμως! Ενα θέμα τελειώνει, όταν το αντίστοιχο icon γίνει μπλε. Διαφορετικά, κάντε ξανά κλικ σε αυτό, μια και θα υπάρχουν και άλλοι διάλογοι. Γενικά, τα πάντα φαίνεται να λειτουργούν κανονικά και νομίζω ότι δεν θα συναντήσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα.

Ο κέρσορας λειτουργεί με το click and point, δηλαδή κάνετε κλικ κάπου και αν είναι να γίνει κάτι θα γίνει. Σημειωτέον ότι όταν είναι να κάνετε USE ένα αντικείμενο (που βρίσκεται ήδη στον κέρσορα του mouse) κάπου πάνω στην οθόνη, το εν λόγω αντικείμενο αποκτά ένα μπλε περίγραμμα, αν βρεθεί σε σημείο που αυτό "μπορεί" να χρησιμοποιηθεί. Για να βάλετε δε αμέσως ένα αντικείμενο που κρατάτε και είναι στον κέρσορα στο inventory σας, πατήστε το δεξί πλήκτρο του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική. Ολα -μουσική, ήχος, speech, γραφικά, χρώματα, animation, γρίφοι- λειτουργούν ώστε να βλέπουμε/ζούμε ένα τέλειο σύνολο. Περισσότερο όλων, όμως, το σενάριό του και ειδικά ο τρόπος με τον οποίο αυτό ξεδιπλώνεται. Οι συζητήσεις με το alien creature προς το τέλος του παιχνιδιού είναι οι καλύτερες που έχω δει, οι πιο φιλοσοφικά ολοκληρωμένες. Ισως άξιζε να τις μεταφράσουμε και να τις δημοσιεύσουμε.

Σας συνιστώ, όταν φτάσετε στο σημείο αυτό, να κάνετε ένα ξεχωριστό save και να δείτε τους διαλόγους δύο και τρεις φορές. Είναι κάτι το μοναδικό.

Η δράση του κυλά ήρεμα με μία πολύ έξυπνα σχεδιασμένη και διαρκώς αυξανόμενη ένταση. Ο αστεροειδής ο οποίος σας "παγίδευσε" είναι στην πραγματικότητα ένα εξωγήινο σκάφος. Κατά λάθος το ενεργοποιείτε. Η αποστολή του ήταν ακριβώς αυτή: να το ενεργοποιήσουν κάποιοι τους οποίους θα μεταφέρει στο χωροχρόνο, σε μία άλλη διάσταση, σε έναν πολιτισμό που έχει εξαφανιστεί, αναζητώντας την ΑΠΟΛΥΤΗ ΓΝΩΣΗ και ΥΠΑΡΞΗ και τώρα ζητά ένα τρόπο για να ξαναγυρίσει πίσω, εκεί που βρισκόταν προτού κάνει το μοιραίο αυτό ταξίδι στην αιωνιότητα.

Ο σχεδιασμός του εξωγήινου αυτού πολιτισμού και οι γρίφοι φέρουν την υπογραφή του μεγάλου Brian Moriarty. Ειδικά η σύλληψη των πέντε sites που ενώνονται με γέφυρες φωτός και ενεργοποιούν το περιβόητο EYE είναι εξαιρετική. Και οι γρίφοι όμως, με τα χρωματιστά shapes που πρέπει να ταιριάξεις βρίσκοντας τα κατάλληλα rods σε αφήνουν άναυδο. Μια άλλη ίσως εκδοχή των μουσικών puzzles του LOOM. Τι να πω εγώ; Σπάνια έχω νιώσει από ένα παιχνίδι τέτοια πνευματική ικανοποίηση.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πάτα το πλήκτρο C. Μίλα στην Miles (κάτω δεξιά) για το flying pig. Μόλις η Miles το ελευθερώσει, κάνε κλικ σε αυτό. Πήγαινε στον αστεροειδή. Ξανακάνε κλικ στο flying pig. Το ανοίγεις. Κάνε πάλι κλικ σε αυτό.

Παίρνεις ένα close-up. Τώρα πάρε, κάνοντας κλικ σε αυτά, τα: shovel, zero-G digger, explosive unit Alpha και explosive unit Beta. Κάνε κλικ στην άκρη της οθόνης (asteroid) για να φύγεις. Τώρα κάνε πάλι κλικ στην άκρη της οθόνης (space). Στη νέα οθόνη πάτα το πλήκτρο C. Μίλα στον Borden (κάτω αριστερά). Ρώτα τον για τα nuclear explosives.

Σου λέει να πας στο quadrant 2. Σταμάτα τη συζήτηση, κάνε EXIT από το Pen Ultimate και εντόπισε στην επιφάνεια του αστεροειδούς το quadrant 2. Κάνε κλικ σε











αυτό. Ανοιξε το inventory σου και πάρε το zero-G digger. Κάνε το κλικ στο target surface (στην άκρη και προς τα πάνω του αστεροειδούς).

Βάλε το στο inventory σου (με δεξί κλικ του mouse) και πάρε από αυτό (πάτα το "I") το explosive unit Alpha. Τώρα κάνε το κλικ στο dirf (εκεί όπου έσκαψες).

Από το inventory πάρε τώρα το arming key και κάνε το κλικ στο explosive unit Alpha που "φύτεψες" πριν από λίγο. Βάλε το arming key στο inventory σου και κάνε κλικ στο space στην άκρη της οθόνης. Πάτα ξανά το πλήκτρο C και μίλα στον Borden. Ρώτα τον για τα nuclear explosives.

Σου λέει να πας στο quadrant 3. Εντόπισέ το πάνω στην επιφάνεια του αστεροειδούς (στο κάτω μέρος) και πήγαινε σε αυτό. Κάνε EXAMINE (με το πλήκτρο E) BOULDER. Από το inventory σου πάρε το shovel και κάνε το κλικ (USE) πάνω στο boulder. Βάλε το φτυάρι στο inventory σου (δεξί κλικ) και πάρε το explosive unit Beta. Κάνε το κλικ στο surface. Μετά πάρε από το inventory σου το arming key και κάνε το κλικ στο explosive unit Beta που μόλις φύτεψες. Βάλε το key στο inventory σου και κάνε κλικ στο space στην άκρη της οθόνης.

Τώρα κάνε κλικ στο shuttle πάλι στην άκρη της οθόνης (αφήνεις πίσω σου το flying pig). Οταν φτάσεις στο shuttle πάτα το πλήκτρο C και μίλα στον Borden. Οταν τελειώσει το animation βρίσκεσαι πίσω στον αστεροειδή, μέσα σε ένα από τα τούνελ. Με τον κέρσορα εντόπισε το metallic plate και κάνε κλικ σε αυτό. Ακριβώς πίσω σου κάνε USE το zero-G digger στο odd projection. Βρίσκεις άλλο ένα metallic plate. Κάνε κλικ και σε αυτό. Στα αριστερά υπάρχει άλλο ένα odd projection. Κάνε USE το zero-G digger και σε αυτό. Βρίσκεις άλλη μια metallic plate. Κάνε κλικ σε αυτήν και αποκαλύπτεις ένα shaft (τα άλλα ήταν small shaft). Τώρα, άκρη-άκρη αριστερά υπάρχει άλλο ένα odd projection.

Σκάψε το και αυτό με τον ίδιο τρόπο. Κάνε κλικ στο metallic plate που βρίσκεις. Αποκαλύπτεις ένα dark tunnel. Μπες σε αυτό κάνοντας κλικ. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Για να γλιτώσεις από το τέρας απενεργοποιείς την light-bridge.



Ταξιδεύοντας στο Spacetimesix για να σώσεις την Alias.



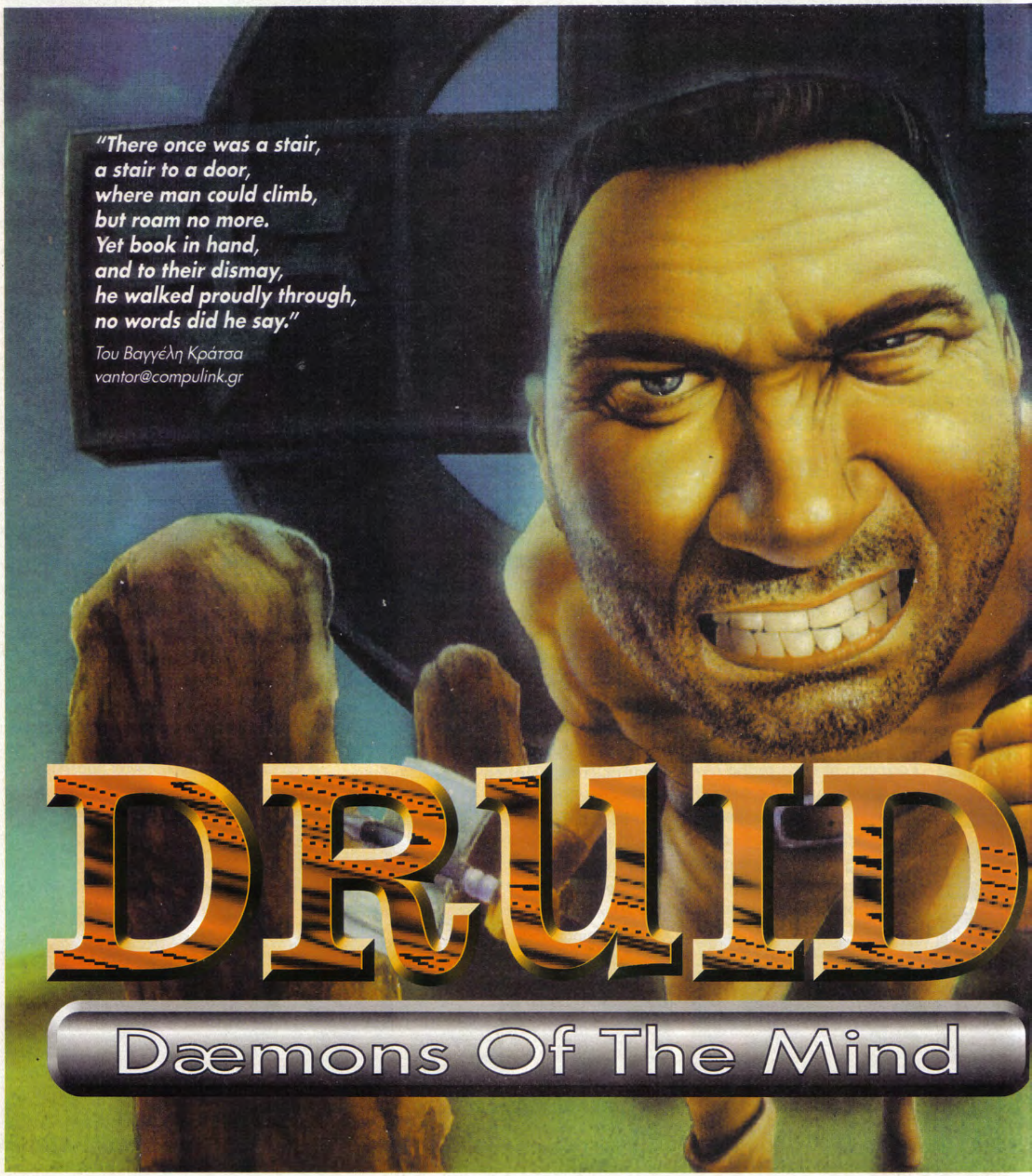
Η ενεργοποίηση του alien device έχει ως αποτέλεσμα το θάνατο της Maggie.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	**486DX/2 στα 66MHz.**
	**8MB RAM και 2xCD-ROM drive.**
	**Στο σκληρό καταλαμβάνει από 1-25MB ανάλογα με τα saves.**
	**Ολες οι γνωστές κάρτες ήχου, κάρτα γραφικών VGA 256χρωμη.**
	**Το παιχνίδι μάς έδωσε η Plotline ΕΠΕ που το αντιπροσωπεύει, το δε πακέτο περιέχει ένα CD με ελληνικό manual.**



ROLE PLAYING GAME



"There once was a stair,
a stair to a door,
where man could climb,
but roam no more.
Yet book in hand,
and to their dismay,
he walked proudly through,
no words did he say."

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

DRUID

Dæmons Of The Mind



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Η Sir-Tech είναι σίγουρα γνωστή σε όλους τους φίλους των role-playing games από την ιδιαίτερα δημοφιλή σειρά των Wizardry. Το Druid είναι το τελευταίο της δημιούργημα, το οποίο εκπονήθηκε σε συνεργασία με τη Mindscape, ενώ βέβαια ανήκει και αυτό στο χώρο των RPGs. Στόχος της εταιρίας είναι να προσελκύσει νέους φίλους στο είδος, χρησιμοποιώντας ένα από τα απλούστερα interfaces που έχουν εμφανιστεί σε RPG. Το αν καταφέρνει ή όχι να εκπληρώσει αυτό το στόχο, είναι κάτι που θα δούμε στη συνέχεια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τον τελευταίο καιρό, περίεργα και απόκοσμα οράματα σε βασανίζουν στον ύπνο σου. Δαίμονες από άλλους κόσμους προσπαθούν να κυριαρχήσουν στο μυαλό σου, εσύ όμως αντιστέκεσαι σθεναρά. Κάποια στιγμή, όμως, τα οράματα συγκεκριμενοποιούνται και παίρνουν τελικά σάρκα και οστά. Αυτοί που προσπαθούσαν να επικοινωνήσουν μαζί σου δεν ήταν παρά οι ίδιοι οι πρόγονοί σου! Σε καλούν να γυρίσεις πίσω, στην εποχή των Ancients, όπου διαδραματίζονται γεγονότα που επιζητούν απελπισμένα τη βοήθειά σου. Αποδεχόμενος την πρόσκληση, σύντομα μαθαίνεις τι ακριβώς συμβαίνει. Εχεις κληθεί από τους ίδιους τους Μεγάλους Δρυΐδες, τους κυρίαρχους των elements. Συνολικά είναι τέσσερις και καθένας τους διοικεί και ένα νησί βασισμένο στο element που αντιστοιχεί στο Δρυΐδη του. Ο Astor είναι ο Δρυΐδης της Γης, ο Curak της φωτιάς, ο Havnar των υδάτων και ο Lawson του αέρα. Ο Lawson, όμως, εδώ και αρκετό καιρό, έχει εξαφανιστεί χωρίς να αφήσει κανένα ίχνος πίσω του. Σκοπός σου φυσικά είναι να ανακαλύψεις τι του συνέβη, να τον βρεις και να τον φέρεις πίσω σώο και ασφαλή, στο Common Ground, τον τόπο συνάντησης των Δρυΐδων.



Από εδώ ξεκινά η περιπέτεια στον κόσμο του Druid.

Εταιρία
Sir-Tech/Mindscape
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Τύπος
RPG ενός χαρακτήρα
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

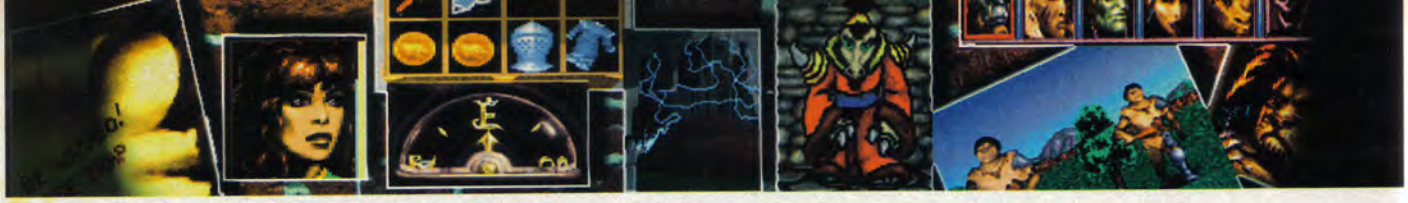


Ο ήρωας σε όλο του το μεγαλείο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως ήδη αναφέραμε, η Sir-Tech κατέβαλε μεγάλη προσπάθεια να αναπτύξει ένα σύστημα χειρισμού κατάλληλο για τον αρχάριο στα RPGs παίκτη, χωρίς ωστόσο να στερήσει τη συγκίνηση από τον πιο έμπειρο gamer. Καταρχήν, το Druid είναι RPG ενός χαρακτήρα, κάτι που σημαίνει πως φυσικά δεν υπάρχει η γνωστή διαδικασία της επιλογής ομάδας στο ξεκίνημα του παιχνιδιού. Αφού τελειώσει λοιπόν η εισαγωγή, μπαίνουμε κατευθείαν στη δράση και βλέπουμε μία τρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου όπου βρισκόμαστε καθώς και τον ίδιο το χαρακτήρα μας στην οθόνη. Για να κινηθούμε, απλώς μετακινούμε τον κέρσορα σε όποιο σημείο της οθόνης θέλουμε να πάμε και κάνουμε κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse. Στα σημεία όπου υπάρχουν έξοδοι, ο κέρσορας αυτόματα μετατρέπεται σε EXIT, οπότε κάνοντας κλικ μεταφερόμαστε στη νέα οθόνη. Οταν ο κέρσορας γίνει κόκκινος, κατά την κίνησή του πάνω από κάποιο αντικείμενο, αυτό σημαίνει ότι συναντήσαμε κάποιο χρήσιμο item, που μπορούμε με ένα κλικ να το κάνουμε examine και με ένα δεύτερο να το πάρουμε, αν φυσικά αυτό είναι δυνατόν. Εάν ο κέρσορας γίνει κόκκινος πάνω από κάποιο χαρακτήρα που υπάρχει στην οθόνη, αυτό σημαίνει πως ο χαρακτήρας αυτός έχει κάποια πράγματα να μας πει.

Κάνοντας κλικ, ξεκινάμε τη συνομιλία, η οποία γίνεται με σύστημα hypertext. Ετσι, κάποιες λέξεις είναι highlighted και με νέο κλικ σε αυτές μπαίνουμε σε νέα topics. Αφού εξαντλήσουμε όλα τα πιθανά topics για τα οποία μπορούμε να συζητήσουμε με ένα χαρακτήρα (ή και νωρίτερα, αν το θελήσουμε), κάνουμε κλικ στην επιλογή QUIT, οπότε ολοκληρώνεται ο



διάλογος. Βέβαια, κάποιοι δεν θα είναι τόσο φιλικοί μαζί μας, ώστε να μας λύνουν τις απορίες μας και να κουβεντιάζουν ήσυχα μαζί μας, πλησιάζοντάς τους όμως θα τους ακούσουμε να βρυχώνται με μανία: Αυτοί είναι οι εχθροί μας και, φυσικά, πρέπει να τους ξεφορτωθούμε. Η μάχη γίνεται με δύο τρόπους ή, ακόμα καλύτερα, με συνδυασμό τους: με spells και με όπλα. Τα spells δημιουργούνται από τα elements, τα οποία βλέπουμε με πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse. Κάνοντας κλικ με τη σειρά στα elements που συνθέτουν ένα spell και, κατόπιν, στην αστραπή κάτω δεξιά, παράγουμε το spell αυτό. Ο κέρσορας τότε παίρνει και αυτός το σχήμα της αστραπής και, εφόσον τον κάνουμε κλικ εκεί όπου θέλουμε να εφαρμόσουμε το spell, έχουμε και το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Στο manual θα βρούμε τα elements που χρειάζονται για τα τρία πρώτα μας spells (Rock Storm, Fireball, Minor Heal), ενώ με ψάξιμο στο παιχνίδι θα ανακαλύπτουμε και άλλα. Οπως θα διαπιστώσουμε από την αρχή του παιχνιδιού, πολύ καλή τακτική είναι να αποδυναμώνουμε τον εχθρό με τα Fireball και Rock Storm και μετά να τον αποτελειώνουμε με το Battleaxe μας.

Για να αντιμετωπίσουμε τον αντίπαλο χωρίς τη χρήση μαγείας, κάνουμε κλικ τον κανονικό κέρσορα επάνω του και μόλις πλησιάσουμε, αρχίζει η μάχη. Εδώ χρειάζεται προσοχή, καθώς δεν αρκεί να κάνουμε συνέχεια κλικ επάνω στον αντίπαλο για να τον νικήσουμε. Πρέπει να τα κάνουμε και στο κατάλληλο σημείο. Πρέπει δηλαδή να βρούμε πού είναι αδύναμος ο εχθρός μας και να τον χτυπήσουμε εκεί. Αλλοι είναι περισσότερο ευάλωτοι σε χτυπήματα στο κεφάλι, άλλοι στους ώμους, άλλοι στην πλάτη κ.ο.κ. Αν τώρα κάνουμε κλικ επάνω στο χαρακτήρα μας, αμυνόμαστε αντίστοιχα από τα χτυπήματα του εχθρού, ενώ με πάτημα του δεξιού πλήκτρου κατά τη διάρκεια της μάχης υποχωρούμε (ντροπή!).



Η πρώτη σου συνάντηση με τους Druids.



Μόλις έγινες κατά 25 GP πλουσιότερος...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλό ως πιστή απόδοση και αναπαράσταση ενός κόσμου, με αρκετές ατέλειες όμως ως παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΜΟΥΣΙΚΗ	40
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

80%

Εδώ θα πρέπει να αναφερθούμε και στις δύο μικρές κάθετες μπάρες που βλέπουμε συνεχώς στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης. Η πρώτη (κόκκινου χρώματος) είναι η Health Bar, την οποία πρέπει να προσέχουμε - κυρίως στις μάχες - αφού, όταν μηδενιστεί, χάνουμε και το παιχνίδι, ενώ η δεύτερη (μπλε χρώματος) είναι η Magic Bar, η οποία μειώνεται κάθε φορά που φτιάχνουμε ένα spell. Υπάρχουν βέβαια αρκετοί τρόποι στο παιχνίδι για να ξαναγεμίσουν οι μπάρες, τους οποίους ανακαλύπτουμε σιγά σιγά εξερευνώντας, ενώ μπορούμε από την αρχή να χρησιμοποιήσουμε το Minor Heal spell, που είναι λίγο αργό αλλά αποτελεσματικό.

Εάν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσουμε το spacebar, μπαίνουμε στη Main Menu Screen, η οποία χωρίζεται σε τέσσερα βασικά τμήματα. Στα αριστερά βλέπουμε τα attributes του χαρακτήρα μας, στη μέση ένα σχέδιο του σώματος και του εξοπλισμού του, στα δεξιά τα options και σε μία λωρίδα στο κάτω μέρος της οθόνης το inventory. Λίγη προσοχή χρειάζεται μόνο στο τελευταίο: Κάθε φορά που παίρνουμε ένα αντικείμενο, μεταφερόμαστε στη Main Menu Screen, ενώ ο κέρσορας έχει πάρει τη μορφή του αντικειμένου. Κάνοντας κλικ τον κέρσορα στα μάτια του χαρακτήρα μας, βλέπουμε ένα λεπτομερές σχέδιο του item που αποκτήσαμε καθώς και μία περιγραφή του (αντίστοιχο της εντολής examine). Αν πάρουμε κάποιο καταναλώσιμο είδος, το κάνουμε κλικ στο στομάχι του χαρακτήρα οπότε, φυσικά, το τρώμε. Επίσης, μπορούμε να συνδυάσουμε αντικείμενα από το inventory, κάνοντας κλικ το ένα επάνω στο άλλο, οπότε είναι πιθανό να δημιουργήσουμε ένα νέο αντικείμενο. Τέλος, αν πάρουμε ένα αντικείμενο από το inventory και κατόπιν πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του mouse, βγαίνουμε στο κυρίως παιχνίδι, αλλά ο κέρσορας συνεχίζει να έχει τη μορφή του αντικειμένου που επιλέξαμε, οπότε τα κλικ που κάνουμε πλέον αντιστοιχούν με την εντολή use. Για να επανέλθουμε πάλι στον κανονικό κέρσορα, αρκεί να κάνουμε κλικ σε κάποιο ανενεργό σημείο της Main Menu Screen.

Οπως βλέπετε, όλες οι λειτουργίες στο Druid εκτελούνται με ένα ή δύο κλικ του ποντικιού. Δυστυχώς, όμως, το interface



παρουσιάζει στην πράξη κάποια προβλήματα που μειώνουν κάπως τη λειτουργικότητά του. Ενα χαρακτηριστικό είναι πως πολλές φορές, κάνοντας use ένα item από το inventory σε κάποιο σημείο της κυρίως οθόνης, δεν παίρνουμε κάποιο μήνυμα που να μας λέει αν η ενέργειά μας είχε ή όχι αποτέλεσμα, οπότε δεν είμαστε σε θέση να αντιληφθούμε αν το παιχνίδι την κατάλαβε. Επίσης, πολύ συχνά στέλνουμε το χαρακτήρα σε ένα σημείο της οθόνης και αυτός πηγαίνει αλλού (αυτό πρέπει να οφείλεται στο άσχημο collision detection του Druid). Αυτό πάντως που είναι εντελώς απαράδεκτο και δεν δικαιολογείται με τίποτα είναι οι μόνο... τρεις θέσεις για saves που διαθέτει το παιχνίδι. Ε, όχι και έτσι...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Η ατμόσφαιρα του Druid είναι πράγματι εκπληκτική. Το σενάριο, χωρίς να διεκδικεί δάφνες πρωτοτυπίας, ξετυλίγεται με πειστικότητα δημιουργώντας έναν εξαιρετικά αληθοφανή κόσμο. Το φετίχ του Druid είναι τα βιβλία, που παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι, αφού ακόμα και όταν δεν περιέχουν κάτι που θα μας χρειαστεί άμεσα στην περιπέτεια, συμβάλλουν με τα έμμετρα, χιουμοριστικά ή ενημερωτικά αποσπάσματά τους στη δημιουργία του κατάλληλου κλίματος (ένα από αυτά τα αποσπάσματα διαλέξαμε και για εισαγωγή αυτού του άρθρου).

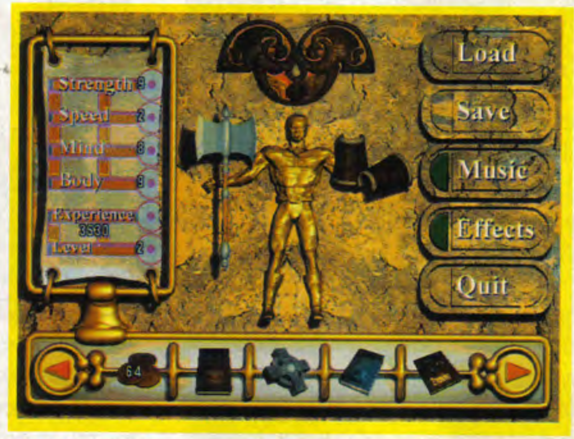
Τα γραφικά, σε ανάλυση 640x480 (και full-screen παρακαλώ!) είναι λεπτομερή, αλλά ίσως λίγο περισσότερο σκοτεινά από όσο θα έπρεπε. Ο ήχος του πάντως είναι εντελώς απαράδεκτος για σύγχρονη multimedia παραγωγή: καθόλου speech, μουσική μάλλον "παιδική".

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ DRUID

Από την αρχική οθόνη πήγαινε S ή N. Είσαι στο κελί όπου πρέπει να αντιμετωπίσεις την πρώτη σου δοκιμασία: να δραπετεύσεις. Get Celtic Miscellany, examine it. Περιέχει ένα gemstone. Use gemstone on amulet. Get "Rules of the Common Ground", examine it. Get "Principles of the Elements", examine it. Τα ίδια και για τα "Ogham, Language of the Elders" και "Legacy of the Druids". Examine poster, exit. Αφού παρακολουθήσεις προσεκτικά τη διήγηση του Astor, talk to guard. Μάθε χρήσιμες πληροφορίες, ενώ σου λέει πως με 15 GP θα σου δώσει το pass για τη βιβλιοθήκη. NW, get 2 GP, get key, SW, καθάρισε το μάγκα και τσίμπα 25 όμορφα GP που θα βρεις στο άψυχο κορμί του. Πήγαινε πίσω στο φύλακα, use GP, get pass. Ξανά στην οθόνη όπου σκότωσες τον τύπο με τα 25 coins, SW, S, get and examine paper. Γίνεσαι πλέον contestant, SE, SE, use paper, μπες μέσα. Πρέπει να νικήσεις συνολικά 5 fighters (με καθέναν που κερδίζεις, βγαίνεις και ξαναμπαίνεις), οπότε παίρνεις τα antique stones. N, NE, SE, αφού ξεφορτωθείς τον αντίπαλο go to the archives. Use card, enter library, talk to guard. Ψάξε καλά τη βιβλιοθήκη, καθώς τα βιβλία της κρύβουν πολύ ενδιαφέροντα πράγματα - πολλά από αυτά είναι μάλιστα... interactive, αφού ό,τι λένε το κάνουν κιόλας (όπως καταλαβαίνετε λοιπόν, ΜΗ διαβάσετε το book of poverty!). Στο αριστερό δωμάτιο θα βρείτε και το Poisonous Vapours spell... Ας μην τα πούμε όμως και όλα, έτσι;



Εδώ φτιάχνεις τα spells.



Το Main Menu Screen με τα attributes, τα game options και το inventory.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Υπολογιστής 486 και άνω.



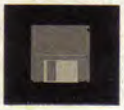
Μνήμη 8MB.



1xCD-ROM drive.



SVGA 640x480.



Το πακέτο περιέχει 1 CD και μας το έδωσε η εταιρία CD-Media, Λ. Δημοκρατίας 20, τηλ.: 6873293.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ...

Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως το Druid ούτε μας ενθουσίασε ούτε και μας απογοήτευσε. Μας άφησε πάντως περισσότερο με την αίσθηση πως θα μπορούσε να γίνει ένα μεγάλο hit στο χώρο των RPGs, αν είχαν προσεχθεί περισσότερο μερικά "λεπτά" του σημεία, κυρίως στον τεχνικό τομέα όπου και υπάρχει μεγάλος ανταγωνισμός ανάμεσα στις εταιρίες. Αν πάντως σας αρέσουν τα ατμοσφαιρικά RPGs και η σεναριακή πλοκή είναι στοιχείο που σας ελκύει σε ένα παιχνίδι, ίσως το στρογγυλό ασημένιο δισκάκι του Druid να μείνει για αρκετό καιρό στο PC σας.



ADVENTURE

SIMON II THE SORCERER

ADVENTURE SOFT: Η αγγλική εταιρία που επιμένει σε ένα είδος adventure games που τείνει να ξεχαστεί, τα κωμικά-σατιρικά adventure. SIMON THE SORCERER 2: Πολλοί το χαρακτήρισαν ως το "Monkey Island 3" και ίσως να μην έχουν άδικο. Διαθέτει ένα εκπληκτικό από κάθε πλευρά, σχεδόν αναρχικο-ανατρεπτικό, χιούμορ και πολύ πλούσια δράση που δυστυχώς δεν βρίσκεις πια στα "σημερινά" adventure.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Το Simon the Sorcerer 2 έπρεπε να είχε παρουσιαστεί σε ένα τετρασέλιδο, τουλάχιστον, review. Λόγοι όμως τρέχουσας επικαιρότητας, συν το γεγονός ότι όταν το ζητήσαμε για παρουσίαση δεν μας το είχαν δώσει, μας οδήγησαν στο δισέλιδο review που κρατάτε στα χέρια σας. Το Simon the Sorcerer 2 αξίζει για πάρα πολλούς λόγους. Καταρχήν, είναι από τις ελάχιστες παραγωγές που έχουν να επιδείξουν οι Αγγλοι τα δύο τελευταία χρόνια. Η κυριαρχία των Αμερικανών στα computer games είναι σχεδόν ολοκληρωτική. Επίσης, διαθέτει ένα σπάνιο χιούμορ που μόνο Ευρωπαίοι μπορούν να δώσουν, με εξαίρεση την LucasArts στις καλύτερές της στιγμές. Χιούμορ έξυπνο, πνευματώδες, διεισδυτικό, ανατρεπτικό, σε κάνει σχεδόν σε κάθε σκηνή να "σκας" στα γέλια. Επιπλέον, δε, διαθέτει τόσο πλούσια δράση που μόνο στο Discworld έχουμε δει κάτι ανάλογο τα δύο τελευταία χρόνια. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει ένας χρήστης; Κατά τη γνώμη μου τίποτα, μια και το Simon the Sorcerer 2 θα του εξασφαλίσει πάρα πολλές ώρες μοναδικής ψυχαγωγίας.





ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο γνωστός ήρωας από το πρώτο της σειράς. Η ιστορία μας ξεκινά όταν ένα μικρό αγόρι, ο Runt, έχοντας αγοράσει ένα μαγικό βιβλίο προσπαθεί να μάθει τα μυστικά του. Από ένα συμπτωματικό γεγονός (τον πιάνει ο πατέρας του να διαβάζει την ώρα που έπρεπε να κοιμάται, του το παίρνει, το καίει και το πετάει στο πάτωμα πάνω σε μια πεντάλφα) ενεργοποιούνται τα μαγικά ξόρκια του βιβλίου και εμφανίζεται ο νεαρός μεν αλλά τρομερός μάγος Sordid, ο γνωστός κακός του πρώτου της σειράς. Πείθει

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα adventure της χρονιάς που πέρασε. Πολύ καλά γραφικά, εξαιρετικά πλούσια δράση, έξυπνοι γρίφοι και άφθονο χιούμορ είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του Simon 2. Μαζί με το Discworld τα κορυφαία του είδους τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΓΡΙΦΟΙ	96
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90%



Εταιρία
Adventure Soft
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D graphics animated adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

το νεαρό Runt να τον βοηθήσει, υποσχόμενος ότι θα τον κάνει μάγο. Με μια ντουλάπα-τηλεμεταφορέα παγιδεύουν το νεαρό πια Simon και τον μεταφέρουν πίσω στο παρελθόν. Κάπου όμως τα μάγια δεν πιάνουν απόλυτα και ο ήρωάς μας αντί να πέσει στα χέρια του Sordid, "προσγειώνεται" σε μια ξένη αλλά ταυτόχρονα τόσο γνώριμη γη. Ναι, ο Simon έχει γυρίσει πίσω, κάποια χρόνια ύστερα από την πρώτη του περιπέτεια, και οι περισσότεροι ήρωες είναι επίσης εδώ. Μια ακόμη τιτάνια μάχη ενάντια στο μάγο Sordid μόλις έχει αρχίσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



Τα γραφικά του είναι εξαιρετικά. Πολύ πιο καλοφτιαγμένα από το πρώτο της σειράς, με σπουδαίους συνδυασμούς χρωμάτων και μοναδικά, handmade φυσικά, backgrounds. Χάρμα ιδέσθαι! Η μουσική του, επίσης, είναι πολύ καλή και το speech των διάφορων χαρακτήρων εξαιρετικό. Ο χειρισμός του διαθέτει ένα καινούριο user-interface βασισμένο στα icons, διαθέτοντας ταυτόχρονα και μερικές σπουδαίες καινοτομίες. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της οθόνης. Στο κάτω μέρος της, στο κέντρο, εμφανίζεται το inventory σου, ενώ αριστερά και δεξιά του υπάρχουν από τέσσερα icons χειρισμού. Ανάμεσα στην περιοχή δράσης και το πάνελ με τα icons και το inventory υπάρχει μία οριζόντια "γραμμή" όπου εμφανίζονται τα ονόματα των αντικειμένων που ο κέρσορας του mouse καταλαμβάνει. Τα οκτώ icons είναι: αριστερά πάνω, τα PUSH/PULL, LOOK και κάτω τα OPEN/CLOSE και PICK UP. Δεξιά πάνω τα TALK, WEAR και κάτω τα USE, GIVE. Για να κάνεις SAVE/ LOAD/QUIT, κάνεις USE POSTCARD που έχεις στο inventory σου, όπως και στο πρώτο δηλαδή. Προσέξτε τώρα τα εξής τρία σημεία: Αυτήν τη φορά υπάρχει scrolling στις οθόνες, άρα εξερευνήστε τες καλά προτού φύγετε από αυτές. Επιπλέον, όλα τα animated sequences περνιούνται πατώντας το πλήκτρο F5. Τέλος, η ομιλία ή το text περνιέται πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Με το πλήκτρο "T" κάνετε εναλλαγή μεταξύ του speech και του text. Δυστυχώς, ανεξήγητο το γιατί, δεν μπορείτε να τα έχετε και τα δύο ταυτόχρονα. Το "S" πλήκτρο κάνει OFF/ON τα ηχητικά εφέ, ενώ το πλήκτρο "M" κάνει ON/OFF την background μουσική (και όχι το B που γράφει το manual!!!). Τέλος, υπάρχει ένα πρωτοποριακό πλήκτρο, το F10. Πατώντας το δείχνει σε κάθε οθόνη ποια "αντικείμενα" καταλαμβάνει το πρόγραμμα, σε ποια δηλαδή μπορείς να "δράσεις". Πράγματι πρωτοποριακή και υπερβολικά χρήσιμη επιλογή.





ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πράγματι μοναδική. Μια καυστική σάτιρα με πανέξυπνο χιούμορ. Η δράση του μοιάζει ατελείωτη. Χωρίζεται σε τέσσερα βασικά μέρη: την πόλη, το πειρατικό πλοίο, το νησί και τέλος την κοιλάδα του θανάτου. Αρχικός σου σκοπός είναι να βρεις το περίφημο Mucusade (από τα Lucozades!). Και ενώ νομίζεις ότι όλα επιτέλους τελείωσαν, σαν από το πουθενά θα βρεθείς σε ένα πειρατικό πλοίο και από εκεί σε ένα νησί από όπου θα δραπετεύσεις με τη βοήθεια ενός τζίνι. Θα τηλεμεταφερθείς πίσω στην πόλη και μέσω διάφορων συμβάντων θα καταλήξεις στη φυλακή, στον πύργο του Sordid. Εδώ θα διαδραματιστεί το τελευταίο μέρος της περιπέτειας.

Οι γρίφοι του είναι πανέξυπνοι. Μερικοί μπορούν να χαρακτηριστούν και "θεόκουφοι", αλλά όλοι διαθέτουν μια μοναδική εσωτερική λογική και πολυπλοκότητα. Σε αυτό το σημείο θυμίζει πάρα πολύ έντονα τα περίφημα Monkey Islands 1 και 2. Το φινάλε είναι εξαιρετικό, ενώ μας υπόσχεται και το τρίτο της σειράς. Αμήν!

Το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται 386DX/40MHz, με μνήμη 4MB, VGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, CD-ROM drive. Το πακέτο μάς παραχώρησε το κατάστημα Vertigo. ■



ROLE PLAYING GAME

ENTOMORPH

PLAQUE OF THE DARKFALL

Επιτέλους, ένα ακόμη RPG της SSI, της εταιρίας που υποστηρίζει όσο καμία άλλη το είδος αυτό. ENTOMORPH, το δεύτερο RPG της εταιρίας που είναι βασισμένο στο νέο κόσμο του Aden. Μια προσπάθεια συνολικής ανανέωσης του είδους, που "εξερευνά" ταυτόχρονα και τα Windows ως την επερχόμενη πλατφόρμα των computer games. Η δική μου άποψη; DOS και πάλι DOS.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Η SSI πράγματι ξάφνιασε. Μέσα σε χρόνο μηδέν κυκλοφόρησε δύο RPGs βασισμένα στο νέο της κόσμο, αυτόν του Aden. Πρώτο ήρθε το Thunderscape που παρουσιάσαμε στο τεύχος Δεκεμβρίου '95 και με ένα μήνα διαφορά το δεύτερο, το Entomorph. Το πρώτο έτρεχε σε DOS ενώ αυτό αποκλειστικά σε Windows (3.1x/NT/95). Το Thunderscape παρουσίαζε τον κόσμο του Aden μέσα από σκοτεινά, μουντά γραφικά, ενώ το Entomorph έχει τα ωραιότερα γραφικά που έχω δει σε RPG αυτού του είδους (το Stonekeep είναι άλλο πράγμα), με φοβερά έντονα χρώματα. Στο πρώτο κατευθύνεις μία ομάδα έξι χαρακτήρων, εδώ μόνο έναν. Και τα δύο λειτουργούν και προτείνουν ένα τελείως διαφορετικό σύστημα χειρισμού. Θα τολμούσα να πω ότι κυριολεκτικά "διαλέγεις και παίρνεις". Το καθένα έχει τα δικά του προτερήματα και μειονεκτήματα. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.



Εδώ διαλέγεις επίπεδα δυσκολίας και ονομάζεις το χαρακτήρα σου.



Συναντώντας τους θείους σου.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χαρακτηριστικό του κόσμου του Aden είναι η τρομερή έκλειψη ηλίου και τα χιλιάδες τέρατα που ξαφνικά εμφανίστηκαν και που μόνο στους πιο φοβερούς μύθους υπήρχαν. Η νύχτα αυτή και οι σκοτεινές δυνάμεις που απελευθέρωσε ονομάστηκαν "The Darkfall", τα δε τέρατα που δημιούργησε "nocturnals". Η χρυσή εποχή του κόσμου του Aden, μια εποχή ειρήνης, ανήκει οριστικά στο παρελθόν. Από τον κατακλυσμό του Darkfall δεν ήταν δυνατόν να γλιτώσουν τα νησιά του Aden, που βρίσκονταν στο πιο νότιο τμήμα του κόσμου αυτού. Στο μεγαλύτερο από τα νησιά αυτά, το Phoros (θυμίζει λίγο Πόρο, ε;), κατοικούσαν άποικοι και αγρότες από την Kyan ζούγκλα. Η κοινωνία τους ήταν βασισμένη στην ύπαρξη διάφορων "εντόμων"- μαμούθ που αποκαλούσαν jagtera. Ακόμη και τα εργαλεία τους προέρχονταν από τα jagtera. Κατά τη διάρκεια του Darkfall χιλιάδες έντομα έκαναν επιδρομή στο νησί και άφησαν τους κατοίκους χωρίς ί-



χνος φαγητού. Τώρα, δέκα χρόνια μετά, τα jagtera κάνουν ξανά την εμφάνισή τους. Αρκετοί κάτοικοι είδαν το γεγονός αυτό ως το τέλος της εποχής του Darkfall. Η κατάσταση όμως άρχισε να χειροτερεύει, καθώς οι φήμες για επιθέσεις τρομερών jagtera οργίαζαν και οι αγνοούμενοι άρχισαν να πληθαίνουν. Ελάχιστοι τολμούσαν πλέον να πάνε στον Phoros για να δούνε αν οι φήμες αυτές ήταν αληθινές και ακόμη πιο λίγοι ήταν αυτοί που γύριζαν πίσω ζωντανοί για να εξιστορήσουν το τι είδαν.

Εσύ χειρίζεσαι το νεαρό Squire Warrick που ξαφνικά βρίσκεται στο νησί των θείων του, Rellia και Vadin, χωρίς να πολυθυμάται τι του έχει συμβεί.

Η αδελφή σου η Sulianna, μια εξαιρετική fighter, αγνοείται. Θα ξεκινήσεις για να τη βρεις και σύντομα θα εμπλακείς σε μια κατάσταση που ούτε στα πιο "τρελά" όνειρά σου μπορούσες να φανταστείς. Θα πρέπει να ανακαλύψεις το μυστικό των νησιών προτού συναντηθείς με τη βασίλισσα Uthrax. Και φυσικά να μάθεις το μυστικό του σκαραβαίου!!!

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ - ΜΑΧΗ

Το Entomorph είναι το πρώτο RPG της SSI - αν δεν με απατά η μνήμη του - που δεν δημιουργείς το χαρακτήρα, άμεσα ή έμμεσα, στο ξεκίνημα του παιχνιδιού. Η μόνη δυνατότητα που σου δίνει το πρόγραμμα είναι να δώσεις ένα δικό σου όνομα στον ήρωα και να διαλέξεις ένα από τα πέντε επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού, τα maggot, larva, soldier, warrior και champion. Το default είναι το soldier, σας συνιστώ να βάλετε το πιο εύκολο, το maggot, ενώ το champion είναι για αυτούς που έχουν κότσια και τους αρέσει να πεθαίνουν γρήγορα! Βρίσκω πολύ αρνητική την έλλειψη δημιουργίας χαρακτήρων (ήταν το σήμα κατατεθέν της SSI) και δεν μπορώ να ξέρω αν αυτό είναι επιλογή "στρατηγικού" χαρακτήρα, δηλαδή μόνιμη ή κάτι το προσωρινό. Οι μάχες επίσης του Entomorph είναι πολύ ιδιόμορφες. Γιατί το γράφω αυτό; Μα, γιατί δεν υπάρχουν καθόλου όπλα! Ο νεαρός Squire κτυπά/πολεμά μόνο με τις γροθιές του. Φυσικά, χειρίζεται και διάφορα spells, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία. Το παιχνίδι με αυτήν την έννοια δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην action πλευρά του. Γροθιές μέχρι τελικής πτώσης. Προσωπικά, βρήκα πιο "εύκολο" το να σκοτώσω τα διάφορα τέρατα με τα spells, μια και στις μάχες εκ του συστάδην είναι σχεδόν αδύνατον να αποφύγεις χτυπήματα από τον αντίπαλό σου. Σε αυτό λειτουργεί αρνητικά και ο χειρισμός/κίνηση του ήρωά μας, ο οποίος στις μάχες αποδεικνύεται ότι δεν είναι επ' ουδενί ο καλύτερος δυνατός. Για να γίνω πιο σαφής, στα κλασικά RPGs μόλις ο χαρακτήρας σου βρεθεί σε "ακτίνα δράσης" με έναν εχθρό, μπαίνει αυτόματα σε combat mode. Κτυπώντας, θα κτυπήσει οπωσδήποτε τον εχθρό. Εδώ δεν ισχύει αυτό. Πρέπει να είσαι ακριβώς πρόσωπο με πρόσωπο για να κτυπήσεις τον εχθρό σου. Σημειωτέον επίσης ότι ο χαρακτήρας δεν κινείται διαγωνίως, άρα το να τον χειριστείς/στρίψεις σε μια μονομαχία και επίπονο είναι και συνήθως σημαίνει ότι θα δεχτείς πολλά χτυπήματα από τον εχθρό σου μέχρι να καταφέρεις να γυρίσεις πρόσωπο με πρόσωπο το χαρακτήρα σου με τον αντίπαλό του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Entomorph είναι φανταστικά από κάθε άποψη. Εκπληκτικά χρώματα, εκπληκτικές αναπαραστάσεις χώρων, τα πάντα με μοναδική λεπτομέρεια. Είναι μάλλον η καλύτερη δουλειά που έχει παρουσιάσει η SSI στον τομέα αυτόν. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι δύσκολα θα βρεθεί κάποιος που δεν θα τα χαρακτηρίσει τέλεια.

Η μουσική του, εκτός από το βασικό μουσι-

Εταιρία
SSI
Υπολογιστές
IBM συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG ενός χαρακτήρα
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



Ανασταίνοντας το νεκρό shaman του χωριού.



Καλώντας το ξωτικό-χταπόδι που φυλάει το νησί των θείων σου.





Φτάνοντας στο νησί Phoros.

κό μοτίβο, δεν μου άρεσε ιδιαίτερα. Θεωρώ ότι δεν ταιριάζει καθόλου με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ειδικά τα έντονα rock κομμάτια ηχούσαν απόλυτα εκτός κλίματος. Ενα άλλο πολύ αρνητικό είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει speech στους διαλόγους των χαρακτήρων. Το γιατί δεν μπόρεσα να το καταλάβω. Speech υπάρχει μόνο στα διάφορα sequences, όπου ο "storyteller" παρεμβαίνει και καταγράφει τις πράξεις σου.

Προτού περάσουμε στο χειρισμό του, να ξεκαθαρίσουμε κάτι σημαντικό. Το demo του παιχνιδιού έτρεχε στο DOS και όλα λειτουργούσαν περίφημα. Το παιχνίδι λειτουργεί μόνο κάτω από τα Windows και δυστυχώς αρκετά από τα προβλήματα των Windows based games παρουσιάζονται και εδώ. Η κίνηση του χαρακτήρα, το animation του, είναι πολύ καλό. Υπάρχει όμως η γνωστή καθυστέρηση στο φόρτωμα διαφόρων εικόνων-περιοχών, ενώ ακόμη και αυτός ο χειρισμός του ήχου δεν είναι ο καλύτερος δυνατός. Σε ό,τι αφορά το χειρισμό τώρα, σχεδόν όλη η οθόνη αναπαριστά την οθόνη χώρου/δράσης στην οποία κινείται ο ήρωας. Αριστερά υπάρχει μια κάθετη μπάρα που δείχνει τα Hit points (ζωή) του ήρωα και δεξιά μία αντίστοιχη που δείχνει τα Mana points (για spells). Στο



Βρίσκοντας τη σχεδία της αδελφής σου.

κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν, από αριστερά προς τα δεξιά, το inventory σου, το magic spell book, τρία icons/θέσεις για αντίστοιχα spells και τέλος το control panel. Το τελευταίο περιέχει τα SAVE/LOAD/QUIT/CONTROL και PLAY. Το control ρυθμίζει την κίνηση του χαρακτήρα με το mouse, αν θέλεις να είναι συνεχής, έχοντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse ή, αν θέλεις, κάνοντας ένα κλικ στο έδαφος, να πηγαίνει μόνος του ο χαρακτήρας ως εκεί. Προσωπικά, βρήκα πιο εύκολο το χειρισμό του με τα arrow keys. Τα περισσότερα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου χρησιμοποιούνται αυτόματα. Δηλαδή αν κάτι είναι να χρησιμοποιηθεί, θα χρησιμοποιηθεί από μόνο του.

Τα αντικείμενα τα παίρνεις από το έδαφος, αν είσαι δίπλα τους, και κάνεις το σωστό κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse. Ανοίγοντας το spell book, κάνοντας κλικ στο icon ενός spell και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse, το μεταφέρεις σε μια από τις τρεις θέσεις για τα spells. Τα spells στις θέσεις αυτές ενεργοποιούνται είτε κάνοντας κλικ με το mouse είτε με τα πλήκτρα A, B, C αντίστοιχα. Εχοντας ανοίξει τα inventory και spellbook, το πλήκτρο ESCAPE τα κλείνει. Για να ανακτήσεις τα hit points, πρέπει να κάνεις ή heal με spell ή να τρως κάτι που κάνει healling ή να κάνεις healling σε ειδικά μέρη ή ακόμη να ξεκουράζεσαι σε ασφαλή μέρη. Δίπλα από το control panel οι δύο μικρές μπάρες δείχνουν ή πάνω το armour level ή κάτω το spit strength. Το τελευταίο ενεργοποιείται όταν ο ήρωας μεταμορφωθεί σε ένα "τέρας" που έχει ανάλογη ικανότητα. Τέλος, οι συζητήσεις γίνονται μέσω φράσεων που επιλέγεις. Πρόσεξε μόνο να διαλέγεις τις σωστές.



Στο κέντρο της πόλης θα προσπαθήσουν να σου δώσουν nectar.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το δεύτερο RPG της SSI που είναι βασισμένο στον κόσμο του Aden. Τα εκπληκτικά γραφικά (τα καλύτερα του είδους) και το καινούριο και ιδιόμορφο σύστημα χειρισμού προκαλούν το χρήστη. Πλούσια δράση σε adventur-ίστικο στιλ με αρκετές action μάχες. Σοβαρό μειονέκτημα το ότι τρέχει κάτω από Windows, που για μία ακόμη φορά δεν κατορθώνουν να πείσουν ως η μελλοντική πλατφόρμα για τα games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΜΟΥΣΙΚΗ	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	70
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

80%





Πηγαίνοντας στις ανατολικές περιοχές.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μέτρια και δεν με συγκίνησε ιδιαίτερα. Η δράση του όμως είναι πολύ πλούσια. Στηρίζεται στο να ανακαλύπτεις τι συμβαίνει γύρω σου και οι ανάλογοι γρίφοι αντιστοιχούν σε μια καθαρά adventure-ίστικη λογική. Θα συναντήσεις πάρα πολλούς και ιδιόμορφους χαρακτήρες, ενώ θα μεταμορφωθείς και σε ένα τέρας που κανονικά θα ήταν ο χειρότερος εφιάλτης σου. Πρόσεχε καλά τι σου λένε, γιατί οι πληροφορίες αυτές είναι καθοριστικές για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Σε αυτόν τον τομέα μοιάζει πάρα πολύ με το DARK SUN 2. Σημειωτέον επίσης ότι στους περισσότερους χώρους, σκοτώνοντας τα τέρατα που υπάρχουν, αν ξαναγυρίσεις σε αυτούς, τα τέρατα αυτά θα ξαναεμφανιστούν. Το παιχνίδι τέλος περιλαμβάνει μερικά πολύ ενδιαφέροντα νέα spells, όπως τα: web walk, spit fire και επίσης μια ολόκληρη σειρά από εντελώς νέα τέρατα.



Από εδώ κατεβαίνεις στο πρώτο κρησφύγετο των επαναστατών.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στην ακτή του νησιού Hamis, του νησιού των θείων σου. Προχώρα βόρεια. Σκότωσε τους δύο σκελετούς και πάρε το Spell Mana Bolt. Προχώρα αριστερά και νότια. Μίλα σε αυτόν μπροστά από την αποβάθρα. Προχώρα στο χωριό. Συναντάς το μικρό σου αδελφό. Ακολούθησέ τον στον Story Teller. Σου δίνει το spell of Armor. Βάλε τα δύο αυτά spells στα αντίστοιχα icon/θέσεις. Προτού βγεις από την καλύβα κάνε SAVE. Βγες. Αρχίζει η επίθεση των κουνουπιών. Σκότωσέ τα και, αν μπορείς, σώσε το αντρόγυνο δίπλα σου και την αγρότισσα στο πάνω μέρος του χωριού. Είναι λίγο δύσκολο, αλλά γίνεται. Πάντως δεν είναι υποχρεωτικό. Μπες στις καλύβες του χωριού. Μίλα με τον αρχηγό και με τους θείους σου. Στην πιο πάνω-δεξιά καλύβα βρίσκεις ένα βιβλίο. Διάβασέ το προσεκτικά. (Πήγαινε κοντά του και ή κάνε κλικ το mouse ή πάτα το Spacebar. Το τελευταίο είναι και το πιο λειτουργικό.) Τώρα βγες από την καλύβα και βρες το Scared Amulet. Σε αυτό πηγαίνεις, προσπερνώντας την αγρότισσα προς τα δεξιά. Τώρα φύγε από το χωριό και πήγαινε στις καλύβες που πρωτοείδες. Στα αριστερά κοντά στη θάλασσα θα βρεις ένα sea sponge. Πάρε το. Καθώς θα περνάς από ένα "πτώμα" χωρίς καθόλου αίμα, ένα πουλί θα σε ακολουθεί. Γύρνα στην αποβάθρα. Στο σκοτωμένο κουνούπι πάτα το spacebar. Μαζεύεις το αίμα του. Γύρνα προς τα πίσω, στο πτώμα χωρίς αίμα. (Εκεί που συναντάς/σε ακολουθεί το πουλί.) Πάτα το spacebar. Ανασταίνεις τον Shaman του νησιού. Ακολούθησέ τον και παρακολούθησε την τελετουργία. Οταν η nymph αναλάβει τη φύλαξη του χωριού, πήγαινε στον Story Teller. Τώρα πια πήγαινε στην αποβάθρα. Πάρε το δώρο για τη γυναίκα στον Phoros και μπες στη βάρκα. Φτάνοντας στον Phoros, εντόπισε την Town square (σαν να γίνεται πανηγύρι). Πήγαινε σε αυτήν. Ακριβώς προτού βγεις στο κέντρο της πλατείας, μίλα στη γυναίκα που είναι εκεί. Δώσε της το δώρο... Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Βρίσκοντας την αδελφή σου Sulianna.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Υπολογιστής 486/66 MHz.



Μνήμη 8MB, Windows 3.x/95.



2xCD-ROM drive.



SVGA.



Το πακέτο μάς έδωσε η εταιρία Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824436.



THE 11TH HOUR

Οταν το Σεπτέμβριο του '93 πρωτοεμφανίστηκε το PC GAMES, είχε ως special review το 7th Guest. Εγραφα τότε ότι επρόκειτο για ένα τεχνολογικό θαύμα. Υστερα από δυόμισι χρόνια ήρθε επιτέλους η συνέχειά του, το 11th Hour. Οταν ο απόλυτος τρόμος συναντά την ηδονή του πνεύματος, όταν η έννοια δύσκολος δεν σημαίνει τίποτα, τότε το 11th Hour είναι στις οθόνες σας και σας περιμένει...

του Αντρέα Τσουρινάκη

Το review του 11th Hour είχε προγραμματιστεί 6σέλιδο. Το παιχνίδι όμως καθυστερούσε πάρα πολύ και έτσι τη θέση του πήρε το The Dig. Ενώ, λοιπόν, το περιοδικό "έκλεινε" την ύλη του, η PLOTLINE μας ειδοποίησε ότι επιτέλους έφτασε. Το περιοδικό όμως δεν "χωρούσε" περισσότερο από μία 4σέλιδη παρουσίαση. Ισως αδικείται το 11th Hour, αλλά ειλικρινά δεν φταίμε εμείς, ούτε ήταν αυτή η πρόθεσή μας. Διαφορετικά, η παρουσίασή του θα μεταφερόταν στον επόμενο μήνα, οπότε θα ήταν πραγματική αδικία, γιατί το 11th Hour αξίζει άμεσης και, στο βαθμό του δυνατού, ξεχωριστής παρουσίασης.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Με το ξεκίνημα του παιχνιδιού αντικρίζουμε μία εντυπωσιακή εισαγωγή. Βρισκόμαστε στο 1995 και η Ρόμπιν Μοράλες, παραγωγός της εξαιρετικά επιτυχημένης στην Αμερική τηλεοπτικής σειράς "Cases Unsolved", εξαφανίζεται ενώ βρίσκεται στο Harley, μια μικρή πόλη, προσπαθώντας να συλλέξει υλικό για τη βίλα του Χένρι Στάουφ, ο οποίος πριν από





περίπου 26 χρόνια είχε χαθεί μαζί με πέντε από τους έξι καλεσμένους του, με αποτέλεσμα έκτοτε η άλλοτε περίφημη βίλα του να παραμένει έρημη και εγκαταλειμμένη.

Η μυστηριώδης εξαφάνιση της Μοράλες φέρνει στην επιφάνεια και άλλες περιπτώσεις αγνοημένων πολιτών, ενώ αναφέρονται και περιπτώσεις ανεξερεύνητων δολοφονιών. Ολα φαίνεται να συσχετίζονται με τη μυστηριώδη βίλα του Χένρι Στάουφ.

Εσύ χειρίζεσαι τον Καρλ Ντένιγκ, ρεπόρτερ-ερευνητή της σειράς. Με την Μοράλες είχατε μία ερωτική σχέση που για πολλούς λόγους τελείωσε πριν από λίγο καιρό. Η εξαφάνισή της είναι και για σένα ένα μυστήριο, μέχρι τη στιγμή που λαμβάνεις ένα δέμα με περιεχόμενο ένα GameBook, έναν "παράξενο" φορητό υπολογιστή που "μεταδίδει" εικόνες της Ρόμπιν που καλεί απεγνωσμένα σε βοήθεια. Την ίδια μέρα φεύγεις με τη μοτοσικλέτα σου (και όχι με το αυτοκίνητό σου όπως γράφει το manual!) για το Harley και φτάνεις έξω από την ερειπωμένη πια βίλα του Στάουφ, αποφασισμένος να μπεις μέσα και να εξερευνήσεις το εσωτερικό της. Η ετοι-



μόρροπη πόρτα κλείνει ερμητικά πίσω σου. Βρίσκεσαι παγιδευμένος σε μία μοναδική πρόκληση για τη ζωή σου. Ο εφιάλτης σου μόλις άρχισε, το δε τέλος του εξαρτάται από το πώς θα εκτιμήσεις τις πληροφορίες, τα video sequences που βλέπεις. Στο τέλος θα πρέπει να διαλέξεις ανάμεσα στον πόθο, τη λογική και τον έρωτα. Ανάμεσα στην Μαρί, την Σαμάνθα και την Μοράλες. Η απόφαση και, ανάλογα με αυτήν, η πορεία της ζωής σου σε περιμένει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι τέλεια. Κατά βάση κινείσαι στα ίδια δωμάτια με αυτά του 7th Guest, με μόνη διαφορά ότι εδώ οι χώροι είναι ερειπωμένοι. Βλέπεις με τη βοήθεια ενός μικρού φωτός, η δέσμη του οποίου κινείται όπως κινείσαι εσύ. Αυτή τη φορά, όμως, υπάρχουν συνολικά 34 video, αν τα μέτρησα σωστά, συνολικής διάρκειας περίπου 1 ώρας και 10 λεπτών - κανονική ταινία, δηλαδή. Τα εν λόγω video sequences είναι εκπληκτικά από κάθε άποψη. Για το λόγο δε ότι το παιχνίδι είναι γυρισμένο σε πραγματικούς χώρους, τα αντίστοιχα του Phantasmagoria φαντάζουν ως Β' διαλογής! Προσέξτε, όμως! Για να τα δείτε σε υψηλή ανάλυση (το πρόγραμμα λέει full screen, αλλά στην πραγματικότητα είναι τα 4/7 της οθόνης), πρέπει να έχετε Pentium και κάρτα γραφικών με 2MB. Διαφορετικά, θα τα δείτε μεν, αλλά με σημαντικά προβλήματα κυρίως στον ήχο.

Η μουσική του είναι το κάτι άλλο. Με κεντρικό πυρήνα ένα θαυμάσιο μουσικό μοτίβο, περιέχει εκπληκτικά rock κομμάτια και απίθανα ηχητικά εφέ. Για όσους αντιμετωπίζουν προβλήματα ήχου, η Trilobyte έχει κατασκευάσει ένα patch που θα βρείτε στο επόμενο CD του PC Master.

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και σχεδόν ίδιος με αυτόν του 7th Guest, μόνο που εδώ γίνεται μέσω του Game-Book. Με αυτό κάνεις SAVE/LOAD και κοιτάς το MAP ή τα video sequences, ενώ μέσω του HELP μπορείς να λύνεις τους διάφορους γρίφους. Ό,τι έκανε το Hintbook στο 7th Guest. Τι έχει αλλάξει; Πολλές φορές θα δεις έναν μπλε κύκλο που αναβοσβήνει γύρω από τον κέρσορα-χέρι. Αυτό σημαίνει ότι ένα νέο μήνυμα υπάρχει από τον Στάουφ στο GameBook σου. Επίσης, κάνοντας κλικ τον κέρσορα-χέρι στο κάτω μέρος της οθόνης, περιστρέφεσαι κατά 180 μοίρες. Πηγαίνοντας τον κέρσορα-χέρι στο πάνω μέρος της οθόνης και κάνοντας κλικ φυσικά, ενεργοποιείς το GameBook. Υπάρχει ο κέρσορας χέρι-grab για να πάρεις κάτι, μάτι για να κοιτάξεις κάπου και το γνωστό κρανίο/εγκέφαλος για όπου υπάρχει puzzle. Αυτή τη φορά δεν υπάρχει ο κέρσορας-σιαγόνα για τα διάφορα extra animations. Η κίνησή σου γίνεται όπως και στο προηγούμενο: αν το χέρι-κέρσορας σου επιτρέπει να πας κάπου, θα σου το δείχνει. Σημειωτέον ότι μόλις αρχίσεις να κινείσαι πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, βρίσκεσαι κατευθείαν στο τέλος της διαδρομής. Αυτό ισχύει και για τα video sequences/εισαγωγή. Τέλος, αναφέρουμε ότι και εδώ, τελειώνοντας το παιχνίδι, υπάρχει το λεγόμενο "0 Save" που δίνει τη δυνατότητα είτε να δεις όλα τα video sequences ενιαία είτε να μπεις στην επιλογή OPEN HOUSE από όπου, κάνοντας κλικ σε ένα δωμάτιο στο χάρτη, μεταφέρεσαι κατευθείαν εκεί και μπορείς να δεις/παίξεις όλους τους γρίφους του. Αν επιλέξεις να δεις τα video sequences (ή το MAP, αντίστοιχα), πρέπει να κάνεις κλικ στο POWER και, αφού βγεις στο κεντρικό μενού, να ξαναμπείς στο παιχνίδι. Τώρα θα μπορείς να διαλέξεις την άλλη σου επιλογή (MAP ή video, αντίστοιχα). Δεν πρέπει να παραλείψω ότι QUIT κάνεις πατώντας πρώτα το POWER πάνω αριστερά στο GameBook και κατόπιν επιλέγοντας το "EXIT THIS REALITY".

Εταιρία
Trilobyte/Virgin
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
Animated-horror puzzle game
Επίπεδο Δυσκολίας
Ανώτατο



Το mirror-slide puzzle. Προσέξτε καλά την εικόνα που πρέπει να φτιάξετε.



Ενα από τα riddles. Εδώ κάνετε κλικ στο άλογο.





Ενας από τους γρίφους/puzzle. Πρέπει να σχηματίσεις το όνομα του Στάουφ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το κορυφαίο horror-puzzle game. Εκπληκτικής ποιότητας video sequences, εξαιρετικά πλούσιο σεναριακό υλικό και οι πιο δύσκολοι γρίφοι που έχετε συναντήσει ποτέ δίνουν ένα μοναδικό computer game. Ο,τι καλύτερο για το ξεκίνημα του '96. Αγοράστε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΜΟΥΣΙΚΗ	98
ΓΡΙΦΟΙ	100
ΔΡΑΣΗ	98
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

96%

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Ενώ στο 7th Guest η έμφαση είχε δοθεί στη σχέση γρίφων/animation, εδώ το βάρος έχει δοθεί στη σχέση των riddles/puzzles και των video sequences. Τα video που παρακολουθείς είναι εκπληκτικά, μια και παρουσιάζονται αρχικά τμήματά τους και μόνο αν περάσεις συγκεκριμένες ώρες (π.χ. στο τέλος της 7ης ώρας, της 8ης κ.λπ.) βλέπεις συνολικά πια τα animations της ώρας αυτής, ώστε να σου αποκαλυφθεί μέρος της ιστορίας. Σημειωτέον ότι υπάρχουν τα τέλη της 7, 8, 9, 10, 11 ώρας και, φυσικά, το φινάλε.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και διαφορετική από αυτήν του 7th Guest. Εδώ παίζεις το ατελείωτο παιχνίδι της γάτας με τον ποντικό. Γάτα, φυσικά, είναι ο Στάουφ και το ποντίκι εσύ. Ο Στάουφ θέτει συνέχεια διάφορα riddles που είτε είναι αναγραμματισμοί, είτε κρυπτογραφήματα, είτε κλασικά riddles. Πρέπει να καταλάβεις τι λένε, ώστε να πας και να κάνεις κλικ στο αντίστοιχο αντικείμενο. Ταυτόχρονα, υπάρχουν και τα κλασικά puzzles που υπήρχαν και στο 7th Guest. Η ιδιομορφία εδώ είναι ότι 7, αν μέτρησα καλά, από αυτά τα παίζεις αντιμέτωπος με τον ίδιο τον Στάουφ - άσ' τα να πάνε, δηλαδή (και το εννοώ).

Μετά από συγκεκριμένα riddles ή puzzles, θα βλέπεις τα video sequences. Το φινάλε είναι δραματικό. Στο τελευταίο puzzle κάνε SAVE και μετά QUIT. Φύλαξε (κόπιαρε) το save σου, γιατί ο Στάουφ κάθε φορά που παίζετε και δεν τον κερδίζεις γίνεται καλύτερος. Ετσι, μετά το 3ο κατά σειρά παιχνίδι σας (αν δεν προλάβεις να τον νικήσεις την 1η ή τη 2η φορά), γίνεται ανίκητος.

Στο τέλος θα πρέπει να διαλέξεις ανάμεσα στις τρεις γυναίκες που παίζουν σημαντικό/πρωταγωνιστικό ρόλο στην ιστορία, την Μαρί, την Μοράλες και την Σαμάνθα. Οποια κι αν είναι η επιλογή σου, θα συνοδεύεται από ένα αντίστοιχο φινάλε. Οι γρίφοι του (riddles/puzzles) θα είναι ο συνεχής εφιάλτης σου. Κυριολεκτώ όταν γράφω ότι η λέξη "δύσκολος" δεν αντιπροσωπεύει τίποτα. Προσωπικά, πιο δύσκολο παιχνίδι όχι δεν έχω ξαναδεί, αλλά και ούτε είχα φανταστεί. Επιτέλους, όμως. Ενα παιχνίδι που απευθύνεται άμεσα στην αντιληπτική σου ικανότητα και την αναλυτική σου σκέψη. Για μένα ό,τι καλύτερο. Το απόλαυσα έτσι όπως δεν έχω απολαύσει άλλο computer game τα 3-4 τελευταία χρόνια. Οπως θα έλεγε και ο Ηρακλής Πουαρό: "Μία απλή άσκηση για τα κύτταρα του εγκεφάλου μου". Μόνο που για εμένα το "απλή" ήταν οι 1.024 άθλοι του Ηρακλή και βάλε... Ενδεικτικά, αν στο 7th Guest ο γρίφος του μικροσκοπίου ήταν από τους πιο δύσκολους, εδώ είναι από τους πιο εύκολους!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εκπληκτική εισαγωγή και ενώ το ρολόι κτυπά 7 μ.μ., κάνε κλικ στο GameBook. Ο,τι βλέπεις είναι αναγραμματισμός του TONIC WATER. Πήγαινε στη βιβλιοθήκη (Library), στο τζάκι, και κάνε κλικ στο μπουκάλι που υπάρχει στη δεξιά άκρη. Πιάσε το. Βλέπεις το πρώτο σου video. Κάνε close στο GameBook και φύγε. Το gamebook σε ειδοποιεί. Ξανάνοιξέ το (ο κέρσορας στο πάνω μέρος της οθόνης). Το μήνυμα είναι ένας αναγραμματισμός του CORK. Ας λύσουμε, όμως, το πρώτο μας puzzle.

Οπως κοιτάς το τζάκι στρίψε δεξιά και κάνε LOOK στα βιβλία ανάμεσα στα δύο κρανία. Κάνε κλικ στο puzzle. Πρέπει να φέρεις αριστερά και δεξιά βιβλία ιδίου χρώματος. Αριθμώντας συνολικά τις θέσεις 1-10 (οκτώ με βιβλία, δύο άδειες, από αριστερά προς τα δεξιά) κάνε κλικ ανάμεσα στο 2 και 3, κατόπιν στο 5 και 6, εν συνεχεία στο 8 και 9 και τέλος στο 1 και 2. Ελυσες το puzzle.

Φύγε και πήγαινε στον πρώτο όροφο



Το mouse puzzle game. Από τα πιο δύσκολα puzzle, παίζεις εναντίον του Στάουφ.



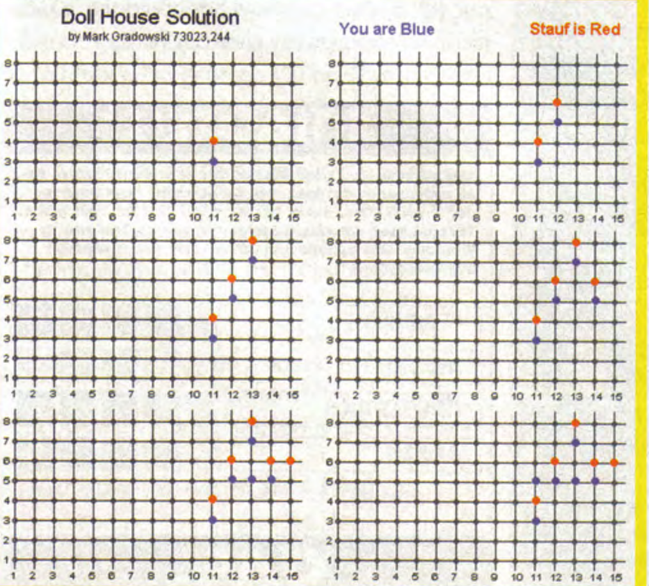


Ενας από τους χάρτες του σπιτιού.

στο δωμάτιο του Brian Dutton. Κάνε LOOK στο βάθος δεξιά όπως κοιτάς. Κάνε κλικ στο PUZZLE του CASH REGISTER. Πρέπει να κάνεις τους αριθμούς ισότητα. Οταν δείχνει 162, αυτό σημαίνει 81-81. Υπάρχουν πολλές λύσεις. Εγώ έχω βρει τρεις. Μία από αυτές είναι να πατήσεις στην πάνω σειρά τα πέντε αριστερά πλήκτρα και στην κάτω σειρά τα τρία αριστερά. Ελυσες το γρίφο.

Στρίψε δεξιά. Στο πάτωμα δίπλα στην τηλεόραση υπάρχει ένα μπουκάλι που τώρα μπορείς να κάνεις κλικ. Τι, ένας φελλός (cork); Πιάσε τον και βλέπεις το δεύτερο video clip. Κλείσε το GameBook, φύγε και παίρνεις άλλο ένα μήνυμα. Ανοιξε το GameBook. Τι σημαίνει αυτό; Αναγραμματισμός πάλι και δίνει SATYR (σάτυρος!). Τώρα κατέβα στο ισόγειο μπροστά από την πόρτα της κουζίνας και γύρνα ανάποδα (κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης). Κάντε LOOK στα αριστερά. Τι, είναι ακόμη σκακιστικό puzzle; Καλά, σημειώστε όπως κοιτάτε από αριστερά προς τα δεξιά, το πιο πάνω αριστερά τετράγωνο ως 1, την από κάτω σειρά, ως 2-3-4-5, την πιο κάτω ως 6-7-8 και κάτω-κάτω (προς εσάς) ως 9-10, πάντοτε από αριστερά όπως κοιτάτε προς τα δεξιά. Πρέπει να αλλάξεις θέσεις στους ίππους, κάτι το οποίο απαιτεί 40 κινήσεις. Ξεκινάμε, λοιπόν: Ιππος του 1 στο 4, μετά στο 10, μετά στο 2 και τέλος στο 8. Ιππος του 7 στο 1, μετά στο 4, μετά στο 10 και τέλος στο 2. Ιππος του 5 στο 7, μετά στο 1, μετά στο 4 και τέλος στο 10. Ιππος του 6 στο 4, μετά στο 1, μετά στο 7 και τέλος στο 5. Ιππος του 10 στο 4, μετά στο 1 και τέλος στο 7. Ιππος του 2 στο 10, μετά στο 4 και τέλος στο 1. Ιππος του 8 στο 2, μετά στο 10, μετά στο 4 και τέλος στο 6. Ιππος του 1 στο 4, μετά στο 10 και τέλος στο 2. Ιππος του 7 στο 1, μετά στο 4 και τέλος στο 10. Ιππος του 6 στο 4, μετά στο 1 και τέλος στο 7. Ιππος του 10 στο 4, μετά στο 1. Ιππος του 2 στο 10, μετά στο 4 και τέλος στο 6. Ουφ! Πάει και αυτός ο γρίφος. Στρίψε αριστερά και μπες στο ρολόι. Κοίτα στον πίνακα ίσια μπροστά και πάνω από το πεσμένο άγαλμα. Κάνε κλικ στο σάτυρο και έχεις το 3ο σου video clip. Η συνέχεια επί της οθόνη σας...

Στο Adventure SOS του επόμενου τεύχους θα παρουσιαστούν οι λύσεις όλων των riddles του παιχνιδιού. ■



Ο γρίφος του Dollhouse.

Beehive Solution



By Mark Gradowski 73023,244

	You		Stauf	
	From:	To:	From:	To:
1.	35	26	5	4
2.	35	43	4	2
3.	43	56	2	8
4.	57	51	27	1
5.	51	44	27	36
6.	51	37	9	28
7.	44	45	1	6
8.	26	25	5	18
9.	35	34	18	17
10.	34	43	1	7
11.	43	50	2	3
12.	44	51	3	9
13.	45	52	3	4
14.	50	49	4	10
15.	34	33	17	24
16.	49	32	8	23
17.	33	42	32	41
18.	50	49	2	8
19.	52	58	4	5
20.	52	53	5	11
21.	53	59	6	12
22.	59	60	6	13
23.	37	29	12	20
24.	37	38	13	30
25.	52	39	32	40
26.	30	31	20	22
27.	38	46	6	13
28.	40	48	3	21
29.	39	47	7	14
30.	32	16	8	15
31.	41	32	12	20
32.	51	52		

Ο γρίφος του Beehire.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66 MHz.



8MB RAM.



CD-ROM drive διπλής ταχύτητας. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες ήχου.



SVGA κάρτα γραφικών



Το πακέτο περιλαμβάνει 4 CDs και μας το παραχώρησε το κατάστημα PLOTLINE, Μπόταση 8, τηλ.: 3840482.



ADVENTURE

IN THE 1st DEGREE

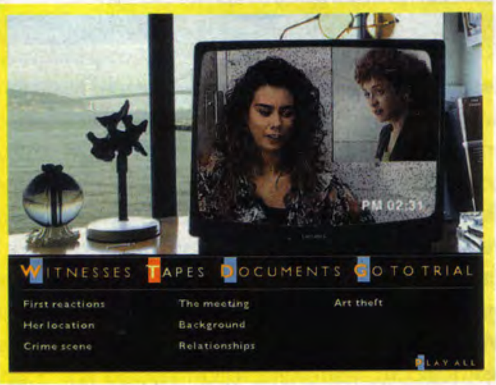
Broderbund: Η εταιρία που μας έδωσε το ανεπανάληπτο MYST, επιστρέφει στο χώρο των adventure games με έναν ιδιαίτερα εντυπωσιακό τίτλο IN THE 1st DEGREE. Είσαι ο δημόσιος κατήγορος και έχεις έναν και μόνο σκοπό: να καταδικάσεις τον κατηγορούμενο για φόνο και να τον στείλεις στη φυλακή. Ενα adventure μυστηρίου, αλλά ταυτόχρονα και μια μοναδική σάτιρα του δικαστικού συστήματος της Αμερικής και όχι μόνο.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Από το 1985 -αν θυμάμαι καλά- είχα να δω ένα adventure δικαστικού μυστηρίου. Τότε περίπου είχε κυκλοφορήσει στους Apple και τον Atari ST το εκπληκτικό για την εποχή του adventure PERRY MASON: THE CASE OF THE MANDARIN MURDER, με ήρωα το γνωστό μας Πέρι Μέισον. Δέκα χρόνια μετά, η Broderbund έρχεται να ταράξει τα νερά για μια ακόμη φορά. Παρουσιάζει ένα adventure μυστηρίου που ανατρέπει όλους τους κανόνες. Εσύ χειρίζεσαι το δημόσιο κατήγορο, G. Sterling Granger, και είσαι ο εκπρόσωπος της πολιτείας στην "The people of California vs. J. Tobin" δίκη. Εδώ, για πρώτη ίσως φορά σε ένα adventure game, δεν μας ενδιαφέρει αν είσαι καλός ή κακός. Μας ενδιαφέρει ένα και μόνο αποτέλεσμα. Το να ακούσουμε από τα χείλη των ενόρκων το πολυπόθητο: "We find the defendant quilty of murder... In the 1st Degree".

Η υπόθεση έχει ως εξής: Ενα πρωινό, στην South-of-Market περιοχή του San Francisco βρίσκεται νεκρός ο Zachary Barnes, συνιδιοκτήτης της ομώνυμης γκαλερί. Δίπλα του βρίσκεται τραυματισμένος ο φίλος και συνεταίρος του James Tobin. Ο τελευταίος δηλώνει ότι σκότωσε, βρισκόμενος σε αυτοάμυνα, το συνεταίρο του, αλλά αυτό δεν εμπόδισε την ποινική του δίωξη. Σε σένα εναπόκειται να αποδείξεις ότι ο Tobin δεν είναι αθώος -όπως ο ίδιος ισχυρίζεται- αλλά ότι πρέπει να καταδικαστεί για φόνο πρώτου βαθμού.

Το adventure ξαφνιάζει πράγματι με την ευρηματικότητα και την πρωτοτυπία του, για τα δεδομένα του χώρου φυσικά. Αξιζε μεγαλύτερης (σε αριθμό σελίδων) παρουσίασης, αλλά η πίεση των πραγμάτων είναι αμείλικτη.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που ξαφνιάζει με την τελειότητα και το πολύ ενδιαφέρον σενάριό του. Θα δείτε τις "ευκρινέστερες" εικόνες που έχετε δει ως τώρα σε computer game. Τέλειος ήχος και πλήρη λειτουργικότητα κάτω από τα Windows. Μία πραγματική σάτιρα των τεκταινόμενων στα δικαστήρια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΜΟΥΣΙΚΗ	80
ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ	90
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92

94%



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Παρά το ότι δεν μου πολυάρεσαν τα Windows ως "πλατφόρμα" για τα παιχνίδια, μετά το In the 1st Degrer είπα: "Μακάρι να ήταν έτσι όλα τα παιχνίδια στο DOS!". Διαθέτει την τελειότερη και ευκρινέστερη εικόνα που έχω δει σε computer game, καθώς επίσης και το πιο τέλειο full screen video, αν και μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις οι χαρακτήρες κινούνται στην οθόνη. Είναι τόσο τέλειο... Ο ήχος του είναι ιδιόμορφος. Το speech είναι πάρα πολύ καλό και καθαρό. Τα ηχητικά εφέ επίσης τόσο τέλεια που δίνουν την αίσθηση ότι ζεις στην πραγματικότητα. Η background όμως μουσική δεν μου άρεσε σχεδόν καθόλου, γιατί ίσως την περίμενα διαφορετική. Οι ενδιαφερόμενοι σημειώστε ότι στο παιχνίδι δεν υπάρχει καθόλου text παρά μόνο καθαρό speech, έτσι η καλή γνώση αγγλικών είναι απαραίτητη. Προτού περάσουμε στο χειρισμό, θα κάνουμε μια αναγκαία διευκρίνηση. Διαβάστε καλά, πολύ καλά θα έλεγα, το manual του παιχνιδιού. Δεν περιέχει μόνο τα του χειρισμού της περιπέτειας, αλλά και τους βασικούς νόμους που διέπουν μια δίκη σε αμερικανικό δικαστήριο. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο μέρη. Στην προ της δίκης διαδικασία και στη δίκη αυτή καθεαυτή. Στο πρώτο CD περιέχεται όλη η προδιαδικασία μέχρι τη στιγμή που στο δικαστήριο απαγγέλλεις την κατηγορία σου κατά του Tobin. Στο δεύτερο CD περιέχεται όλη η δίκη. Στην προδιαδικασία έχεις βασικά τις επιλογές WITNESSES, TAPES και DOCUMENTS. Εδώ εξετάζεις αναλυτικά τα πάντα, φροντίζοντας να διασταυρώνεις κάθε πληροφορία σου και να ψυχολογείς τους μάρτυρές σου. Το τελευταίο έχει μεγάλη σημασία, μια και όταν πας στη δίκη η στάση των μαρτύρων κατά την κατάθεσή τους μπορεί να αλλάξει. Στο δικαστήριο εξετάζεις μάρτυρες δικούς σου ή κάνεις τη λεγόμενη "cross examination". Τα πάντα κυλούν ομαλά και δεν θα συναντήσεις ιδιαίτερα προβλήματα.

Εταιρία
Broderbund
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
3D graphics, court mystery adventure
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του In the 1st Degree είναι πράγματι εντυπωσιακή, μια και καλύπτει δύο πλευρές, όχι εύκολα συγκλίνουσες. Από τη μια έχουμε μια πολύ έξυπνη ιστορία δικαστικού μυστηρίου, ένα δράμα, και από την άλλη μια επίσης έξυπνη σάτιρα του δικαστικού συστήματος στο σύνολό του. Ενορκοι που βρίσκονται εδώ κατά λάθος, που κοιμούνται, κατήγοροι που ενδιαφέρονται μόνο και μόνο για την καταδίκη, δικηγόροι που θέλουν πάση θυσία να αθωώσουν τον πελάτη τους, μάρτυρες που άλλα λένε εδώ και άλλα εκεί, δικονομικά "τερτίπια" και άλλα πολλά. Και, φυσικά, πανταχού παρούσα η τηλεόραση. Αυτή αναγγέλλει τη δίκη, ενώ η καθημερινή παρακολούθηση του δελτίου της σου δείχνει πόσο καλά ή όχι τα πας στη δίκη. Μην ξεχνάμε ότι είναι πρόσφατη η δίκη το O.J. Simpson στην Αμερική και η ιστορία του καναλιού που, αγοράζοντας τα δικαιώματα της δίκης, την αναμετέδιδε καθημερινά. Η δράση του στηρίζεται στην εξαντλητική αναζήτηση στοιχείων και πληροφοριών. Εχε υπόψη σου πως ό,τι κάνεις στην προδιαδικασία θα έχει άμεση επίδραση αργότερα στη δίκη. Ακόμη και αν νομίζεις ότι δεν τα πας τόσο καλά, συνέχισε μέχρι τέλους.

Και να χάσεις τη δίκη, θα έχεις αποκτήσει μια σημαντική εμπειρία για το πώς αντιδρούν οι μάρτυρες, τους ελιγμούς της Cynthia Charleston, δικηγόρου του Tobin, τους χειρισμούς των μαρτύρων. Επαναλαμβάνω ότι ιδιαίτερη προσοχή θέλουν τα δελτία ειδήσεων. Εκεί ο αναλυτής περιγράφει τα δυνατά ή αδύνατα σημεία των χειρισμών σου. Ετσι, την επόμενη φορά που θα το ξαναπαίξεις θα έχεις πολύ περισσότερη εμπειρία, ώστε να φτάσεις στο ποθητό για σένα αποτέλεσμα. Το παιχνίδι είναι έτσι σχεδιασμένο, ώστε να καλύπτει πολλά διαφορετικά paths που έχουν σχέση με το πώς χειρίζεσαι συνολικά τους μάρτυρές σου και τα στοιχεία που έχεις στη διάθεσή σου. Είπαμε ότι το In the 1st Degree είναι πρωταρχικά ένα adventure δικαστικού μυστηρίου. Μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι περιέχει μόνο μια δίκη. Τι ωραία που θα ήταν, αν περιείχε 3-4!!!



Το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται 486SX/25MHz, με μνήμη 4MB, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, CD-ROM drive, Windows. Το πακέτο μάς παραχώρησε η CD-Media. ■

ADVENTURES PC UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventure και RPGs.

Καλή χρονιά σε όλους μας και ειλικρινά εύχομαι στον καθένα το καλύτερο δυνατόν. Και φυσικά ακόμη περισσότερα και καλύτερα adventure με επιπλέον ένα 16-σέλιδο στο περιοδικό σας.

Οταν θα διαβάζετε τις γραμμές αυτές θα έχουν έρθει στη χώρα μας τα: SHIVERS, POLICE QUEST: THE SWAT TEAM, GABRIEL'S KNIGHT 2, TORIN'S PASSAGE, αλλά και τα I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM της Cyberdreams και MISSION CRITICAL της Legend.

Ο διεθνής Τύπος "ανακάλυψε" επιτέλους το ENTOMBED που παρουσιάσαμε στο τεύχος Νοεμβρίου - μία ακόμη σημαντική πρωτιά για το περιοδικό μας. Ξεφυλλίζοντας, όμως, τον ξένο Τύπο διαπίστωσα ότι και την παρουσίαση του STONEKEEP κάναμε πρώτοι. Ετσι, για να ευλογήσουμε και λίγο τα γένια μας.

Πολλές είναι οι παραγωγές που περιμέναμε να εμφανιστούν μέσα στο '96. Καταρχήν, πρέπει να έχει κυκλοφορήσει το νέο RPG της New World Computing, το ANVIL OF DAWN, που έχει δημιουργήσει η DreamForge και με το οποίο ήδη έχει γίνει χαμός στην Αμερική.

Εγραψα παλαιότερα ότι η Activision ετοιμάζει το THE GREAT GAME, ένα θρίλερ κατασκοπίας, δημιουργία του πρώην αρχηγού της CIA, William Colby. (Θα μας τρελάνουν αυτοί οι Αμερικανοί.) Τελικά, το παιχνίδι θα λέγεται SPYCRAFT: The great game και συνδημιουργός του Colby είναι ο Oleg Kalugin, από τα πρώην διευθυντικά στελέχη της KGB!!! Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας...

Μια και ο λόγος για την Activision, το καινούριο adventure της Infocom είναι το ZORK NEMESIS και θα κυκλοφορήσει μέχρι την άνοιξη. Με SVGA γραφικά και φυσικά "βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς" όπως έκανε και το RETURN TO ZORK δυόμισι χρόνια πριν! Φίλοι της Infocom και των ZORK, μην το χάσετε με τίποτα.

Η Origin διαφημίζει το BIOFORGE PLUS. Δεν ξέρω τι σχέση έχει ακριβώς με το BIOFORGE, μόλις όμως μάθω θα σας ενημερώσω.

Το DUNGEON KEEPER της Bullfrog είναι στην τελική ευθεία. Επαναλαμβάνω ότι είναι το πρώτο RPG στο οποίο εσείς χειρίζεστε τους "κακούς", δηλαδή τα τέρατα. Αναμένεται γενικός χαμός. (Να "ρίξω" δηλαδή μερικά τερατάκια εναντίον του Γιάννη Πατρίκου, πρώην αρχισυντάκτη και γνωστού σαν "κουμπάρος" ή "ελαφροχέρης" ή "κουρτινάκιας" και να ησυχάσω. Αμάν πια!!!)

Το RIPPER της TAKE 2 ομοίως βρίσκεται στην τελική ευθεία. Πρωταγωνιστούν οι ηθοποιοί: Christopher Walken, Karen Allen, Burgecs Meredith και John Rhys-Davies. Είπατε τίποτα; Πάντως, ένα demo που είδα είναι ό,τι πρέπει για καρδιακούς. Μια και έξω, που λένε.

Η Origin έχει σχεδόν έτοιμο το CYBERMAGE, ένα ιδιόμορφο action/adventure βασισμένο στο ομώνυμο comic. Προβλέπεται να κάνει πάταγο, συνεχίζοντας την παράδοση των λεγόμενων first-person games. Εσείς είστε ένας "νέος ήρωας" που κατέχει το Darklight Gem και προσπαθεί να ξεφύγει από τον "αιώνιο

Mission Critical

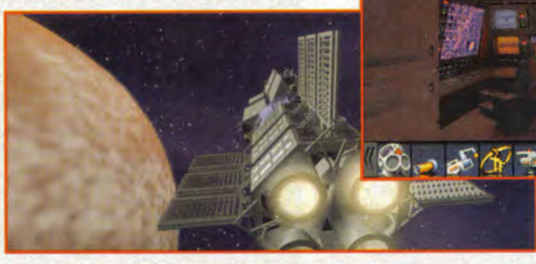












κακό", τον NeCrom. Για τους φανατικούς της δράσης.

Η Domark κυκλοφόρησε το CURSE OF DRAGON, ένα ενδιαφέρον fantasy RPG για Macintosh (!!!) με SVGA γραφικά, 3D combat. Να δούμε πότε θα το μεταφέρει και στα PCs. Εδώ χειρίζεστε μία 4μελή ομάδα από χαρακτήρες όπως cleric, wizard, alchemist, warrior, thief και scholar.

Το τρίτο και τελευταίο επεισόδιο στα REALMS OF ARKANIA είναι σχεδόν έτοιμο. Ονομάζεται SHADOWS OVER RIVA και θα κυκλοφορήσει φυσικά από την Sir-Tech. Περιέχει περισσότερους από 150 NPC χαρακτήρες, είναι πιο περίπλοκο από το περιβόητο STAR TRAIL, θα έχει SVGA γραφικά και θα περιέχει δύο modes, ένα για τους "άπειρους" στα RPGs χρήστες και ένα για τους έμπειρους.

Το ELDER SCROLLS: DAGGERFALL ομοίως είναι σχεδόν έτοιμο και θα κυκλοφορήσει το αργότερο μέχρι το Μάρτιο. Θα διαθέτει SVGA γραφικά, που φαίνεται να καθιερώνονται μέσα στο 1996 ως το νέο standard στον τομέα των γραφικών. Η δημιουργία χαρακτήρων θα είναι πολύ εντυπωσιακή, μια και ο χρήστης δεν θα "ρίχνει ζάρια" όπως γίνεται στα κλασικά RPGs, αλλά θα δημιουργεί τους χαρακτήρες του μετά από "συζήτηση" με το πρόγραμμα! Στην αρχή του παιχνιδιού θα ζητείται από το χρήστη να φέρει σε πέρας μια "ειδική αποστολή". Το ενδιαφέρον είναι ότι σας δίνεται η δυνατότητα να αρνηθείτε, αλλά τότε, αν και μπορείτε να εξερευνήσετε όλο το παιχνίδι, αυτό δεν θα έχει τέλος! Σημειωτέον ότι το εν λόγω RPG περιέχει 4.000 τοποθεσίες! Μαμά μου, έρχομαι...

SHANNARA



Οσοι δεν έχετε παίξει τα STONEKEEP και THE 11th HOUR μένετε μετεξεταστέοι! Με τον κηδεμόνα σας, παρακαλώ, από δω και πέρα, ανεξαρτήτως ηλικίας.

Εγραψα στο προηγούμενο τεύχος ότι θεωρώ τα JOURNEYMAN PROJECT 2 (BURRIED IN TIME) και THE RIDDLE OF MASTER LU ως δύο από τα καλύτερα adventure της χρονιάς. Χαίρομαι που και ο ξένος ειδικός Τύπος έχει την ίδια γνώμη. Μερικοί, μάλιστα, αναρωτιούνται μήπως πρέπει να συμπεριλαμβάνουμε πια την Sanctuary Woods μεταξύ των LucasArts και Sierra. Υπερβολή, κατά τη γνώμη μου, αλλά αν δώσει και στο '96 δύο ανάλογες κυκλοφορίες, τότε να είστε σίγουροι ότι θα κερδίσει τη θέση αυτή με την αξία της.

Αυτό και αν είναι είδηση. Η Sir-Tech ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει μέσα στο '96 ένα νέο WIZARDRY. Πού είναι η είδηση; Το WIZARDRY αυτό θα βγει και ως RPG και ως adventure. Δύο, δηλαδή, διαφορετικά παιχνίδια. Και εις ανώτερα, πάντα τέτοια που λένε...

Εγραψα παλαιότερα για το καινούριο adventure της Access. Μία μικρή διόρθωση, στον τίτλο του μόνο. Θα λέγεται THE PANDORA'S DEVICE και θα χρησιμοποιεί φυσικά την ίδια system engine με αυτήν του UNDER A KILLING MOON.

Είδα ένα demo του SHANNARA, του νέου adventure/RPG της Legend. Ως γνωστόν, δημιουργοί του είναι οι Cole που μας έχουν δώσει τα εξαιρετικά QUEST FOR THE GLORY της Sierra. Βασίζεται στα ομώνυμα best sellers του Terry Brooks, No 1 σε πωλήσεις σε όλο τον κόσμο. Αυτό είναι που αποκαλούν "τρίπτυχο της επιτυχίας". Το demo είναι υπερ-εντυπωσιακό. Τα γραφικά τέλεια, ζωγραφισμένα με το χέρι. Στο demo ακούγεται και ένα γέλιο που σε στέλνει κατευθείαν στην κόλαση. Ενα τέτοιο γέλιο από μεγάφωνα στη γειτονιά σας και μείνατε μόνοι, αφού όλοι θα τρέχουν. Προσωπικά, έχω απόλυτη εμπιστοσύνη και στην Legend και στο αντρόγυνο Lori και Corey Cole.

Εως τον άλλο μήνα, καλό adventuring... ■

Γράφω τα ακόλουθα μια μέρα μετά την καταιγίδα. Δύσκολα μπορεί κανείς να αναγνωρίσει το Bracknell. Μέσα σε μία νύχτα, δέντρα που υπήρχαν πολύ προτού κατοικηθεί η πόλη ξεριζώθηκαν και δύσκολα θα βρει κάποιος σπίτια που να μην έχουν υποστεί σημαντικές ζημιές. Μη έχοντας τι άλλο να κάνω, γράφω αυτό το άρθρο για το PCW show του 1987.

Το PCW ήταν μία ακόμη μεγάλη επιτυχία, πολύ μεγαλύτερη από τα προηγούμενα. Τα arcade conversions ήταν ο κύριος τύπος των παιχνιδιών. Η μία μετά την άλλη οι εταιρίες έδειχναν τις παιχνιδομηχανές τους, ενώ τα 16-bit μηχανήματα κέρδιζαν τις εντυπώσεις...

Peter Austin, Level 9's President, Οκτώβριος '87

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Χρόνια πολλά και από τη στήλη αυτήν. Επίσης, χρόνια πολλά σε όσους γιόρταζαν και ιδιαίτερα στον πρώην αρχισυντάκτη μας Γιάννη Πατρίκο.

Dracula Unleashed

Στο προηγούμενο τεύχος δημοσιεύσαμε τη λύση του Dracula Unleashed. Κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης, όμως, "φαγώθηκε" το εισαγωγικό κομμάτι και έτσι είμαι αναγκασμένος να το δημοσιεύσω πάλι.

Εγραφα λοιπόν ότι:

Τελευταία έλαβα μερικά γράμματα που τόνιζαν ότι η λύση του Dracula που δημοσιεύσαμε στο τεύχος Ιουνίου και η οποία υπάρχει και στην Web Adventure-Magic παρουσιάζει σημαντικά κενά. Ετσι, αναγκάστηκα να γράψω μία δική μου. Θέλω να πιστεύω ότι είναι όσο πιο αναλυτική γίνεται, έχει δε ελεγχθεί για την ακρίβεια των κινήσεών της τρεις φορές. (Επαναλαμβάνω ότι η εν λόγω λύση δημοσιεύτηκε στο τεύχος του Δεκεμβρίου.)

Phantasmagoria

Ξέρω ότι πολλοί έχετε βασανιστεί με το Phantasmagoria, ειδικά με το φινάλε του. Στην Adventure-Magic στον Cosmos, τον Web server της CompuLink, υπάρχει μία αρκετά πλήρης λύση του, εκτός από το φινάλε. Ας δούμε, λοιπόν, μαζί το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού, προσφέροντας το σύνολο των υπαρχουσών εναλλακτικών κινήσεων και video sequences.

Στο 7ο κεφάλαιο, και πριν από ή κατά τη διάρκεια του "κυνηγητού", πρέπει να πάρεις οπωσδήποτε τα εξής δύο αντικείμενα: το glass shard από το παιδικό δωμάτιο (nursery) και τον snowman από το κομμάτι στο θέατρο (make-up room). Ξεκινώντας λοιπόν το κεφάλαιο 7, κοίταξε τον υπολογιστή σου. Είναι κατεστραμμένος. Προσπάθησε να φύγεις από τις δύο πόρτες-εξόδους του σπιτιού. Είναι αδύνατον. Το κυνηγητό αρχίζει από τη στιγμή που η Adrienne θα μπει στο "σκοτεινό δωμάτιο"-θάλαμο. Μπορείς να τα καταφέρεις αν ακολουθήσεις συγκεκριμένες διαδρομές και ας μην έχεις από την αρχή μαζί σου τα αντικείμενα που χρειάζεσαι. (Οταν πριν από δύο τεύχη έγραφα το review του παιχνιδιού, νόμιζα ότι ήταν υποχρεωτικό να έχω τα αντικείμενα αυτά μαζί μου. Παίζοντας ξανά το παιχνίδι, ανακάλυψα ότι δεν είναι). Μπες, λοιπόν, στο Dark Room. Μόλις σου επιτεθεί ο Don, κάνε κλικ στο drain cleaner (το σπρέι δίπλα σου). Αν τώρα ήδη έχεις μαζί σου τα glass ή brooch, snowman και cross (crucifix) ή κομποσκοίνι, άρπαξε το βιβλίο που είναι πάνω στο τραπέζι. Αν όμως δεν τα έχεις μαζί σου, δεν πειράζει. Κάνε τα εξής: Φύγε και πήγαινε κατευθείαν στο παιδικό δωμάτιο. Πάρε το γυαλί (glass) από το έδαφος και περίμενε ΠΙΣΩ από την πόρτα. Μόλις έρθει ο Don, χτύπα τον με το κομμάτι γυαλί (glass shard). Τώρα φύγε αμέσως για τα μυστικά περάσματα. Μέσω αυτών πήγαινε στο Chapel (προσκυνητήριο) και από εδώ μέσω του καινούριου μυστικού περάσματος στην Crypt. Μπορείς να κρύβεσαι χρησιμοποιώντας το poker. Μπορείς να κρυφτείς και πίσω από το pedestal. Από τον ένα τάφον θα πάρεις το κομποσκοίνι (ιερό αντικείμενο), σε περίπτωση που δεν έχεις ήδη πάρει το σταυρό από την πόλη. Από εδώ τρέχοντας πρέπει να πας μέσω των μυστικών περασμάτων στο θέατρο. Πήγαινε στο καμαρίνι και πάρε από το έδαφος τον snowman. Αμέσως κρύψου στην ντουλάπα (cabinet).

Χτύπα τον Don με το σφυρί ή με το poker. Τώρα πλέον τρέξε πάλι για το "σκοτεινό δωμάτιο". Πάρε το βιβλίο. Αν σου επιτεθεί ο Don, χτύπα τον με το σφυρί. Εχοντας πια τα glass, snowman, bible, crucifix (ή το κομποσκοίνι) κάθισε κάπου να σε πιάσει ο Don. Θα σε πάει στην καρέκλα του θανάτου. Από εδώ και πέρα η λύση συνεχίζει κανονικά.

(Δες και το Most Wanted του προηγούμενου τεύχους.) Με τα προαναφερθέντα αποκτάς μια ολοκληρωμένη γνώση για τις εναλλακτικές σου δυνατότητες κατά τη διάρκεια του κυνηγητού.

Stonekeep

Στο τεύχος αυτό, αλλά και στα επόμενα, θα δημοσιεύουμε από 5-6 χάρτες των επιπέδων του παιχνιδιού μέχρι να τους παρουσιάσουμε όλους. Η επιλογή αυτή έγινε βάσει των γραμμάτων σας, φυσικών και ηλεκτρονικών (κανονικά και e-mail). Μια και στο προηγούμενο τεύχος που κάναμε την παρουσίαση του παιχνιδιού δημοσιεύσαμε τους χάρτες των πέντε πρώτων επιπέδων, τώρα συνεχίζουμε με τους χάρτες των επιπέδων 6-11. Επίσης, μια και πολλοί αναγνώστες ζητούν διάφορα hints, θα ξεκινήσουμε μια σταδιακή παρουσίαση των πιο "σημαντικών" γρίφων του, αν και νομίζω ότι είναι προφανές πως σε ένα RPG το πρώτο και το κυριότερο είναι να εξερευνάς/χαρτογραφείς όλα τα επίπεδα ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ. Το τονίζω αυτό διότι, βλέποντας το πώς έχουν προχωρήσει διάφοροι φίλοι, παρατήρησα ότι είχαν αφήσει ασυμπλήρωτα/ανεξερεύνητα σημαντικά μέρη των χαρτών των επιπέδων. Οταν δε τους επεσήμανα ότι στα μέρη που δεν έχουν πάει/εξερευνήσει μπορεί να υπάρχει κάτι σημαντικό, με κοιτούσαν λες και ανακάλυπταν την Αμερική. Επειδή οι περισσότεροι είναι κατεξοχήν arcade παίκτες, έχουν τη συνήθεια να προχωρούν όσο πιο μακριά μπορούν "αδιαφορώντας" για το τι αφήνουν πίσω τους.

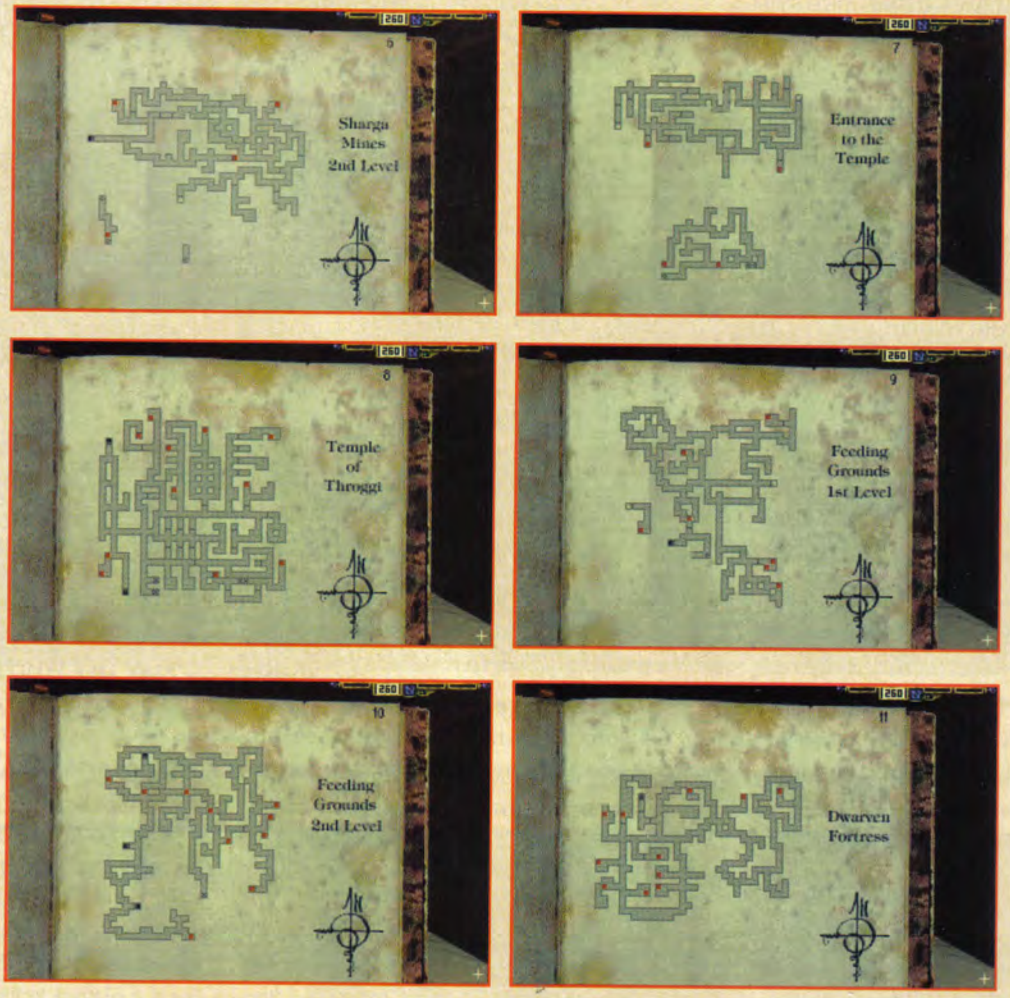
Στα RPGs όμως δεν είναι έτσι. ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΑΣ/ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΕΙΣ ΤΑ ΠΑΝΤΑ. Μόνον έτσι μπορείς να είσαι σίγουρος ότι δεν έχεις αφήσει κάτι το σημαντικό πίσω σου.

LEVEL 1: Τίποτα το σημαντικό, είναι βασικά η πρώτη σου επαφή με το παιχνίδι. Πρόσεξε όμως ότι στον NW tower υ-

πάρχει στην πιο SW γωνία του ένα κρυφό δωμάτιο που ανοίγει με έναν "κρυφό" μοχλό, εκεί δίπλα σε ένα τούβλο. Επίσης, στο μοχλό που ανοίγει την πόρτα μέσω της οποίας κατεβαίνεις στο δεύτερο επίπεδο, την πρώτη φορά που πας εκεί κάνε τον PULL τρεις φορές (δηλαδή κάτω-πάνω-κάτω). Τώρα μη φύγεις, αλλά πήγαινε στην τοποθεσία (W X5 Y23). [Οι συντεταγμένες εμφανίζονται πατώντας τα πλήκτρα SHIFT και F8.] Εδώ υπάρχει ένα "μετακινούμενο" τούβλο πίσω από το οποίο υπάρχει ένας μοχλός. Κινώντας το μοχλό, ανοίγει πίσω σου και αριστερά ένα μυστικό δωμάτιο. Σε αυτό θα βρεις random χρήσιμα αντικείμενα. (Εγώ βρήκα oil bombs.)

Ενα σημαντικό hint για τα "μετακινούμενα" τούβλα. Προσέξτε ότι ΟΛΑ βρίσκονται στο ίδιο ύψος. Τοποθετήστε λοιπόν τον κέρσορα στο ύψος αυτό και καθώς κινείστε με τα arrow keys, αν ο κέρσορας αλλάζει σε χέρι, ΤΟΤΕ κάτι υπάρχει στο σημείο αυτό. Ετσι δεν είστε αναγκασμένοι να κάνετε παντού κλικ, ψάχνοντας τα "μετακινούμενα" τούβλα ή τα διάφορα buttons που αρκετές φορές δεν φαίνονται/εντοπίζονται με την πρώτη ματιά.

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ STONEKEEP



LEVEL 2: Η πιο σωστή τακτική που έχω ως τώρα βρει είναι η εξής:

Πήγαινε πρώτα προς τα δεξιά. Στην πρώτη ακριβώς γωνία, κοιτώντας βόρεια, υπάρχει ένα "μετακινούμενο" τούβλο. Τράβα το μοχλό. Λίγο πιο πίσω σου τώρα θα έχει ανοίξει ένα μυστικό δωμάτιο. Σε αυτό θα βρεις ένα χρήσιμο σπαθί για να ξεκινήσεις τις μονομαχίες σου. Βάλε το στο αριστερό χέρι όπως κοιτάς (κανονικά δηλαδή το δεξί, αλλά εσύ βλέπεις ανάποδα τους χαρακτήρες στο inventory σου). Γύρνα τώρα και εξερεύνησε το βόρειο (στα αριστερά όπως κοιτάς) διάδρομο. Πάρε οτιδήποτε βρεις. Φρόντισε όμως να μη δεχτείς κανένα χτύπημα. Είναι σημαντικό αυτό. Σημείωσε ότι τα χόρτα που βρίσκεις κάνουν healing.

Αφού φτάσεις στην NW γωνία πάρε το βορινό WE διάδρομο. Στη μέση υπάρχει μια πόρτα. Μπες και κάνε SAVE. Στη δεξιά πόρτα υπάρχει ένας Sharga. Μπες στο δωμάτιο και μόλις σου ορμήσει γύρνα και βγες έξω από αυτό. Τώρα άνοιξε πάλι την πόρτα χωρίς να μπεις μέσα. Ο Sharga θα στέκεται ακριβώς μπροστά σου. Πετώντας του μαχαίρια, πέτρες και νεκροκεφαλές, σκότωσέ τον. Μέσα στο δωμάτιο αυτό θα βρεις το Magic Book, στο οποίο καταγράφεται αυτόματα οτιδήποτε κάνεις. Στο δωμάτιο αυτό στο νότιο τοίχο υπάρχει ένα μετακινούμενο τούβλο, πίσω από το οποίο θα βρεις κάτι.

Τώρα φύγε και, γυρνώντας από τη μεριά που έχεις εξερευνήσει, πήγαινε στην SE γωνία. Κάνε πάλι SAVE. Ανέβα στον SE tower. Σκότωσε τους Sharga που σου επιτίθενται. Σε αυτόν τον tower υπάρχει ένα Magic Fountain που αναπληρώνει όλη τη χαμένη σου ενέργεια. Ετσι, όποτε κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης των επιπέδων 1 και 2 βρεθείς με χαμηλή ενέργεια, γύρνα εδώ και αναπλήρωσέ την. Είναι σημαντικό να σκοτώσεις όλους τους εχθρούς σου στον tower αυτόν, ώστε όταν ξαναγυρνάς εδώ να μην έχεις προβλήματα επίθεσης από κανέναν.

Κατέβα και εξερεύνησε τον υπόλοιπο περιμετρικό διάδρομο, καθώς και τους άλλους δύο towers (NE και NW, η είσοδος είναι από τον NE).

Τώρα πλέον είσαι έτοιμος να εξερευνήσεις τα κεντρικά δωμάτια, στα οποία μπαίνεις από το δωμάτιο όπου βρήκες το Magic Book.

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος, λόγω έλλειψης χώρου.

■

Αυτόν το μήνα η στήλη Most Wanted φιλοξενεί την πλήρη λύση του παιχνιδιού "The Riddle of Master Lu". Οι χάρτες σχεδιάστηκαν από τον Αντρέα Τσουρινάκη και η γραφική επεξεργασία έγινε από τον Μιχάλη Ατάλιαλη.

Επιμέλεια: Αντρέας Τσουρινάκης
andreas@compulink.gr

THE RIDDLE OF MASTER LU

MISSION ACCOMPLISHED!

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόσεξε τα παρακάτω ως γενικές αρχές που πρέπει να τηρείς σε κάθε μέρος που πας. Κάνε σκίτσο κάθε μέρος που επισκέπτεσαι. Παίρνε οτιδήποτε μπορείς. Μίλα σε όλους. Κάνε USE σε όλα τα αντικείμενα στο inventory σου. Παίρνε τοπικό νόμισμα από κάθε Posh Express Office που φτάνεις. Στέλνε τα "παράξενα αντικείμενα" που μαζεύεις πίσω στη Νέα Υόρκη προτού φύγεις από κάθε περιοχή. Τέλος, διάβαζε όλα τα γράμματα και τα μηνύματα. Αυτές τις αρχές δεν θα τις επαναλαμβάνω σε κάθε μέρος. Εσύ πρέπει να τις τηρείς.

NEW YORK

Ξεκινώντας, κάνε γρήγορα GET στο STICK που είναι μπροστά σου. Οταν τελειώσει το animation, πήγαινε όλο δεξιά στο Posh Express Office. Μίλα στον υπάλληλο (πες τα: "I need to send a radiogram" και μετά I'd like to book passage!). Πήγαινε στο Peiping.

PEIPING

Βγες έξω από το Posh Express και πήγαινε όλο δεξιά. Πήγαινε στο πίσω μέρος του Blacksmith. Κάνε LOOK το junkpile δίπλα στο χωρικό. Δώσε του Chinese Yuan (τοπικό νόμισμα) και θα πάρεις το amulet (πρώτο παράξενο αντικείμενο). Κάνε GET WHEEL. Τώρα από το έδαφος πάρε τα seven spokes. Φύγε δεξιά. Στη γυναίκα κάνε USE την RIPLEY PHOTO. Σου δίνει το soldier's helmet. Κάνε USE το HELMET στην τέντα (awning) του σιδεράδικου. Ο χωρικός προσπαθεί να το πιάσει. Τώρα πήγαινε αριστερά και στο Alley Wall με τις τρύπες. Κάνε USE τα SEVEN SPOKES. Σκαρφαλώνεις και μπαίνεις στο Hall of Classics. Η Mei σου δίνει ένα pass. Πάρε το Silver Butterfly από τα πόδια σου (δεύτερο παράξενο αντικείμενο). Κοίτα όλες τις στήλες και πήγαινε όλο αριστερά. Πάρε το mallet και κάνε το USE στο gong. Μίλα με τον High Priest. Πες τις: 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1. Τώρα φύγε και πήγαινε στο Posh Express. Ταξίδευε στο Danzing.

DANZING

Φτάνοντας, βγες έξω. Στο κάστρο μίλα στον κηπουρό. Κάνε όλες τις ερωτήσεις δίνοντας χρήματα. Σε κάποια στιγμή σε πάει στον τάφο του Βαρόνου. Μόλις φύγει, πάρε την ladder και κάνε την USE στο TOMB. Τώρα USE LADDER και πάνω USE GRATE, LOOK GRATE. Πήγαινε και μπες στο κάστρο. Μέσα μιλάς με το γιο του Βαρόνου. Αφού τελειώσετε, κάνε LOOK SOFA και GET GERMAN BANKOTE από το έδαφος (τρίτο παράξενο αντικείμενο). Βγες και πήγαινε στο Billiards room. Κάνε USE το WRITING DESK και USE το DRAWER. Πάρε τα keys και envelope. Κάνε USE το ENVELOPE. Παίρνεις ένα stamp (τέταρτο παράξενο αντικείμενο). Πάρε το billiard ball από το τραπέζι. Κάνε USE στα KEYS στο GAMES CABINET, ξανά USE το



Το κάστρο του Βαρόνου.

CABINET και τώρα USE τα KEYS στο drawer, ξανά USE DRAWER και LOOK στα χαρτιά. Εξέτασε τον τοίχο αριστερά τού painting. Βρίσκεις το Ace of Spades. Κάνε το USE. Κάνε USE την SWITCH. Κάνε LOOK το SMOKING HUTCH. Κάνε USE το LID του cigar box. Πάρε ένα cigar. Στο inventory σου κάνε USE CIGAR. Παίρνεις ένα cigar band. Κάνε USE το RED BUTTON. Κάνε USE το RENT. Κάνε USE τη BILLIARD BALL στη στρογγυλή hole. Τώρα κάνε USE το BLACK BUTTON στον τοίχο αριστερά για να κλείσεις το smoking cabinet. Κάνε USE το BILLIARD TABLE. Κάνε SAVE. Κατέβα κάτω. Κάνε USE το DRAWER. Πάρε τα garden hose, rubber plug, pump grips, surgical tube. Κάνε USE τα PUMP GRIPS στο pump. Κάνε USE το SURGICAL TUBE στο nozzles. Πάρε το lever key από τον τοίχο και το faucet handle από τη βρύση. Πάρε το perudic table από τον τοίχο. Πάρε το faucet pipe από τη βρύση. Κάνε USE το FAUCET HANDLE στο air valve. Κάνε USE το LEVER KEY στο table pivot. Κάνε USE το PERIODIC TABLE στο glass jar. Τώρα κάνε USE το AIR VALVE/HANDKE. Κάνε USE το PUMP. Κάνε USE το AIR VALVE/HANDLE. Πάρε το emetald και σχεδίασέ το (κάνοντας κλικ το journal στο emetald/cork). Κάνε USE στο EMETALD/CORK. Πάρε το periodic table. Πάρε το lever key. Πάρε το tube από το nozzles. Πάρε το handle από το air valve. Πάρε το pump rod (παίρνεις και τα grips). Κάνε USE το EMERALD στο iron support, στο πάνω μέρος του glass jar. Πάρε το glass jar. Κάνε USE το PUMP ROD στο lever key. Κάνε USE το LEVER KEY στο bracket (στον τοίχο πάνω από τη metal door). Κάνε USE τα CORK, PUMP GRIPS και RUBBER PLUG στο jar. Κάνε USE τώρα το JAR στο lever key. Κάνε USE το FAUCET PIPE στο garden hose. Κάνε USE το HOSE/PIPE στο jar. Κάνε USE το SURGICAL TUBE στο hose. Κάνε USE στο TUBE (μένει στον κέρσορα). Κάνε USE τον κέρσορα - TUBE στο faucet stem (ό,τι απέμεινε από τη βρύση). Τα συνδέεις. Κάνε USE το FAUCET HANDLE στο faucet stem. Κάνε USE το FAUCET HANDLE. Γεμίζεις νερό το jar και ανοίγεις το cabinet. Πάρε και διάβασε το letter (τα πρώτα σχεδιαγράμματα: snakes). Κάνε USE το EMERALD στο microscope. (Βλέπεις τα Ti Xe. Ανάποδα διαβάζεις EXIT). Κάνε LOOK στο PERIODIC TABLE. Ti=22 και Xe=54. Ανάποδα μας δίνουν το νούμερο 4522. Κάνε USE BUTTONS. Βάλε το νούμερο 4522. Βγαίνεις έξω. Πήγαινε στο Baron's tomb. Πάρε το edger (φτυάρι) και κάνε το USE στο BELL αριστερά της σκεπής του tomb. Κάνε USE το EDGER στο δεξί urn για να το αφήσεις. Τώρα γύρνα στο Posh Express. (Στέλνοντας τα παράξενα αντικείμενα μη στείλεις το emerald. Θα σου χρειαστεί.) Πήγαινε στη Ν. Υόρκη. Προχώρα όλο αριστερά. Από την αίθουσα Odditorium με το που μπαίνεις, ακριβώς δίπλα σου, πάρε την turtle και από το drawer τα turtle teats. Τώρα γύρνα πίσω στο κάστρο του Βαρόνου πηγαίνοντας ξανά στο Danzing. Φτάνοντας στο κάστρο, κάνε USE το TOPIARY (το θάμνο που πριν κλάδευε). Τώρα μπες στην Gate (προς το νεκροταφείο). Μίλα στον Wolf. Μόλις φύγει πάρε τα wooden plank και edger. Πήγαινε όλο δεξιά στο tomb του Βαρόνου. Κάνε USE την PLANK στα urns. Κάνε USE PLANK για να ανέβεις. Κάνε USE GRATE. Κάνε USE τα TURTLE TREAT στο grate. Κάνε USE το EDGER στα turtle treat. Κάνε USE την TURTLE στα turtle treat. Μιλάς στον κηπουρό. Πάει και ανοίγει το tomb. Φεύγει έντρομος.



Προετοιμαζόμενος να πιάσεις το Scull.

Διάβασε το Baron's letter που βρίσκεις. Επίσης, βρίσκεις το περιβόητο key. Στο Posh Express που γυρνάς, βγάλε εισιτήριο και πήγαινε στο Peru.

PERU

Φτάνοντας, κάνε LOOK και βγάλε σκίτσο στο stele. Οι δεύτερες σημειώσεις. Τα μισά του Condor. Κάνε LOOK στο CLOCK στο γραφείο. Μίλα στον πράκτορα. Ρώτα τον για το clock και το stele. Μετά βγάλε εισιτήριο και πήγαινε στο Easter Island.

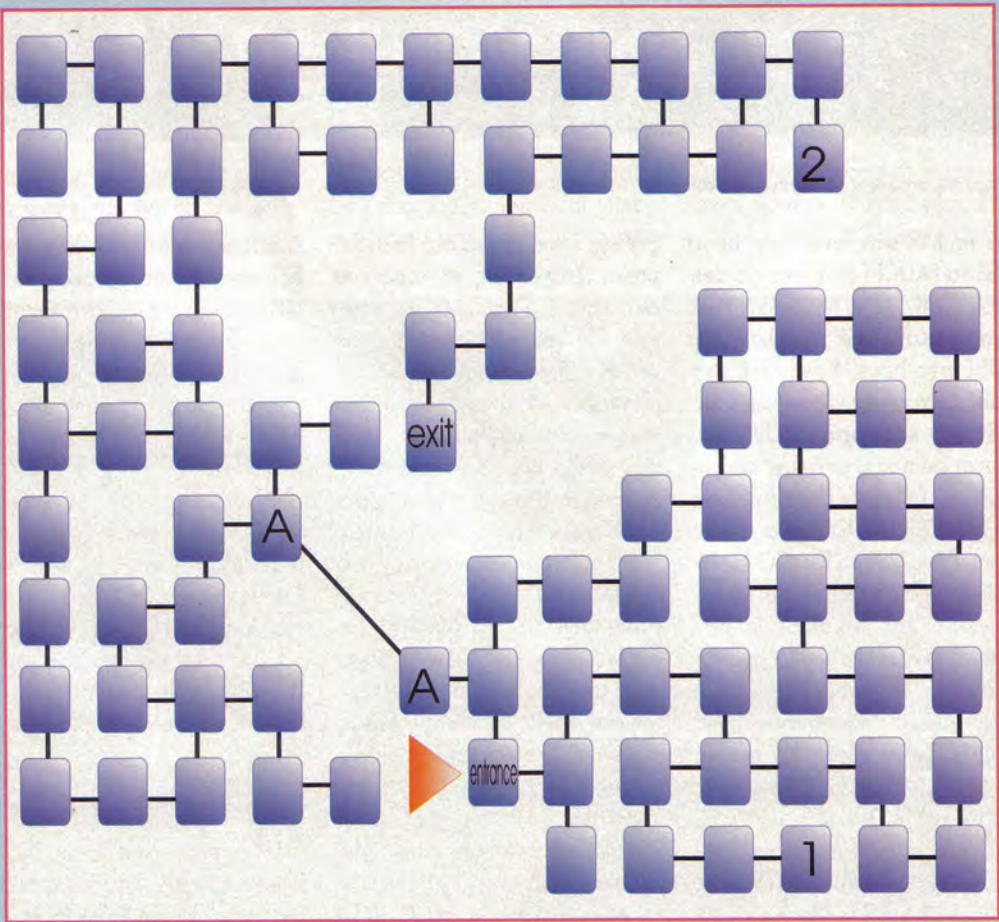
EASTER ISLAND

Μίλα στο person on pit. Είναι η Dir Twelvetrees. Στη νέα τοποθεσία όπου σε πάει ξανά, κάνε της TALK και θα σε οδηγήσει σε μια γριά γυναίκα στην παραλία. Μίλα στην OLD WOMAN. Πάρε τα driftwood stump και driftwood puffin. Φύγε αριστερά. Κάνε

LOOK στο OBSIDIAN DISK, που είναι στο Head (άγαλμα). Κάνε LOOK στα GLYPHS στο λαιμό του αγάλματος. Σκιτσάρισέ τα. Γύρνα νότια. Πάρε τα: sleeve, pole και note. Βρίσκεις και ένα χάρτη του Quarry. Μπες στο Shed (τη βορινή αποθήκη). Πάρε το pull cord. Κάνε LOOK στο POWER TABLE, στο πίσω μέρος και ψηλά. Βγες έξω. Πήγαινε βόρεια και δεξιά. Κάνε USE το SLEEVE στο obsidian disk (το μάτι του αγάλματος). Πήγαινε δεξιά στην παραλία. Τώρα USE το DRIFTWOOD STUMP στο Large Mole και μετά USE POLE στο driftwood stump. Κάνε USE POLE. Μετακινείς το άγαλμα. Δώσε στην old woman το obsidian disk. Λείπει ένα κομμάτι που υπάρχει στο clock στο Posh Express. Γύρνα πίσω στο dig site (αριστερά και νότια) και από εδώ πήγαινε νότια στο Posh Express. Δώσε το driftwood puffin στον ταξιδιωτικό πράκτορα. Κάνε LOOK στα PUFFINS που υπάρχουν στο δωμάτιο. Μίλα στον πράκτορα. Ρώτησέ τον για τα puffins. Ξαναδώσε του το puffin. Αυτή τη φορά το παίρνει και σου δίνει το "πρόσωπο" του ρολογιού (clock facing). Μίλα στον πράκτορα και βγάλε εισιτήριο για το Easter Island. Πήγαινε πίσω στην old woman και δώσε της το clock facing. Οταν τελειώσει το animation γύρνα πίσω στην Dr Twelvetrees και μίλα της για το τι βρήκες. Γυρνάτε πίσω στην παραλία. Μετά το animation έχεις τα stick and shell map και whale bone horn. Πάρε τον αναπτήρα (lighter) από το έδαφος. Κάνε USE το PULL CORD στο whale bone horn. Κάνε USE το HORN/PULL CORD στη θάλασσα (water). Το γεμίζεις νερό. Τώρα φύγε αριστερά και πήγαινε ξανά αριστερά. Είσαι στην Quarry Area. Εντόπισε τα αγάλματα με τα Starfish, Seahorse, Scallop και Shark's tooth. Σκίτσαρέ τα. Εντόπισε την οθόνη με το grey rock. Κάνε USE το GREY ROCK. Τίποτα. Κάνε USE το HORN/PULL CORD/WARE στο clay, μπροστά από το grey rock, στα αριστερά του. Βρέχεις το έδαφος. Ξανά USE GREY ROCK. Τώρα τον μετακινείς. Κάνε LOOK FISSURE και GET RONGORONGO TABLET. Σκίτσαρέ την (κλικ το journal πάνω της). Καταγράφεις τα ιερογλυφικά στο Easter Island. Γύρνα στο dig site. Οι δύο Κινέζοι απειλούν την Dr Twelvetrees. Γρήγορα USE WINDOW στην αποθήκη και μπες μέσα. TAKE το SHARK PLUG TOOL. USE το SHARK PLUG TOOL στο plug του gas tank. Το ξεβιδώνεις. Κάνε USE το HORN/PULL CORD. Κάνε USE το PULL CORD στο plug. Κάνε USE την άλλη άκρη του pull cord (μένει σαν κέρσορας) στο wire. Πάρε το gas tank cap (δεν το παίρνεις). Κάνε USE τον LIGHTER και τώρα κάνε τον κλικ στο έδαφος μπροστά από το gas tank. Τώρα πήγαινε και κάνε USE το POWER CABLE στην πίσω μεριά της αποθήκης.

Βγες αμέσως έξω από το παράθυρο. Μετά την έκρηξη, η Samantha σου εξηγεί τα σύμβολα, ανάμεσα... στα... άλλα. Επιστρέφοντας στην Lima, στείλε τα "παράξενα αντικείμενα" στη Ν. Υόρκη και βγάλε εισιτήριο για το Mocha Moche. (Αν έχεις γυρίσει το emerald στη Ν. Υόρκη, ο Feng-Li θα σου το επιστρέψει!)

ΜΑΖΕ ΣΤΟ ΝΑΟ ΤΟΥ SIKKIM



* Τράβα το σχοινί της κατεύθυνσης που θέλεις να πας, ώστε να φωτίζεις το αντίστοιχο δωμάτιο προτού μπεις σε αυτό.
1=Chisel 2=Incense Burner

MOCHA MOCHE

Στον καταρράκτη πέρνα απέναντι. Πήγαινε δεξιά στην hole. TALK στο PERSON IN HOLE. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 2 (οι διαπραγμα-

τεύσεις για τα λεφτά), 2, 1 (για 450 παίρνεις το shrunken head), 2, 2, 1. Τώρα δώσε το Romanov emerald στον Menendez. Το παίρνει, φεύγει και σκοτώνεται. Πάρε την wooden ladder και το shovel. Επίσης πάρε wheeled toy, λίγο πιο πάνω από την τρύπα. Πήγαινε όλο δεξιά (μην ανέβεις το μονοπάτι). Κάνε LOOK το STELE. Το σκιτσάρεις (το μισό το monkey). Ανέβα τις stairs. Κάνε LOOK τον SKELETON στον τοίχο. Ανέβα στο πλάτωμα (terrace). Από τον τοίχο πάρε τα clump of vines. Παίρνεις ένα green vine. Ξανά πάρε τα clump of vines. Παίρνεις ένα brown vine. Κάνε κλικ το brown vine στο green vine. Μπες στην είσοδο του πύργου. Κάνε USE το HUTCH. Τίποτα. Ανέβα πάνω. Κάνε USE την WOODEN LADDER στο altar. Τώρα κατέβα κάτω και γύρνα στον καταρράκτη. Κάνε USE τα VINES στο spider statues. Το δένεις. Τώρα κάνε USE το COIL OF VINES στο tree απέναντι. Πέρνα απέναντι. Αφήνεις το φτυάρι. Κάνε απέναντι USE το COIN OF VINES στο δέντρο. Τώρα κάνε USE το BROWN VINE COIL (ανάμεσα στο τελευταίο βράχο και το δέντρο γέφυρα) και πέτα το απέναντι. Ξαναπήγαινε απέναντι. Κάνε USE το BROWN VINE COIL στο spider statue και το δένεις πίσω. Τώρα πια κάνε USE το ROPE. Πέρνα απέναντι. Πάλι κάνε απέναντι GET ROPE. Τώρα γύρνα πίσω, πάρε το shovel και ανέβα ξανά στην κορυφή του πύργου. Κάνε κλικ το rope στην wooden ladder. Κάνε USE το ALTAR POST για να πλακώσεις τη σκάλα. Κάνε USE το ROPE για να κατέβεις. Πάρε το skull από το περβάζι. Γυρνάς πίσω. Κατέβα από τον πύργο. Πήγαινε στο παρατηρητήριο, αυτό με το θόλο. Πήγαινε στην πόρτα. Η λογική του γρίφου είναι η εξής: Κοιτώντας τα αντίστοιχα σύμβολα στο journal, η δεύτερη σειρά ξεκινά από το 5ο γράμμα της 1ης. Αντίστοιχα η 4η σειρά θα ξεκινά από το 5ο γράμμα της 3ης. Με άλλα λόγια, το 5ο σύμβολο της τρίτης είναι το 1ο της 4ης. Αν αριθμήσουμε τα σύμβολα της 1ης σειράς με 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, η 3η σειρά θα είναι 6, 7, 1, 2, 3, 4, 5 (μια και είπαμε ότι το 5ο σύμβολο θα είναι το 1ο της 4ης σειράς). Βάλτε, λοιπόν, τα σύμβολα στη σειρά αυτή και η πόρτα θα ανοίξει. Μέσα βάλε το crystal skull στον skeleton. Μετά βάλε το shovel στο hole in capstan. Τώρα USE SHOVEL και γυρνάς το μηχανισμό. Συνέχισε μέχρι να περιστρέψεις την οροφή ώστε να μπουν μέσα οι ακτίνες του ήλιου. Καταγράφεις τα σύμβολα. Πάρε τώρα το crystal skull (παράξενο αντικείμενο) και φύγε. Γύρνα στο Posh Express. Στείλε πίσω τα αντικείμενα και πήγαινε στο Sikkim.

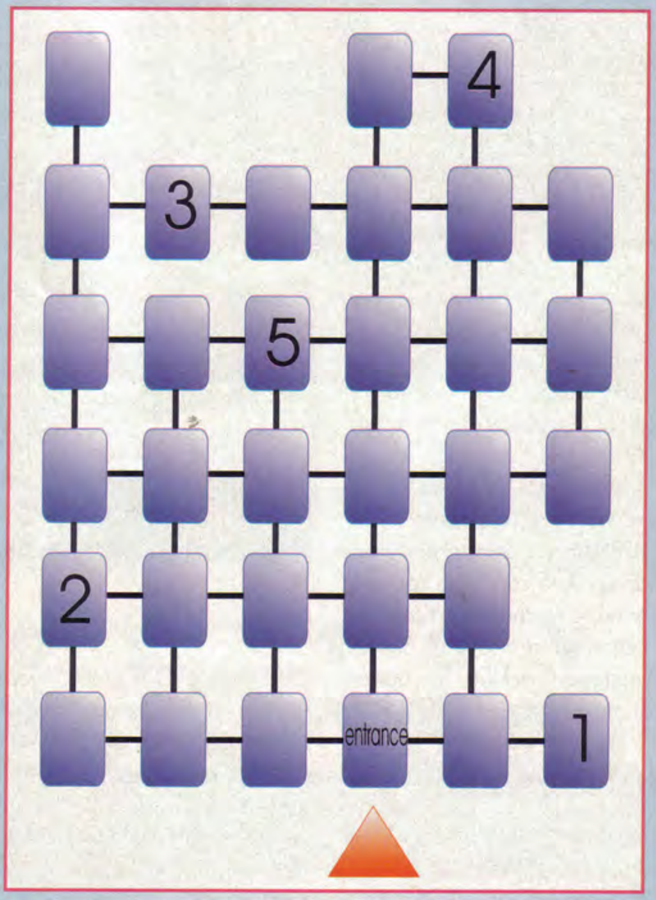
SIKKIM

Φτάνοντας και αφού διαβάσεις τα μηνύματα πάρε μια μπροσούρα από το γραφείο και βγες έξω. Στο φρουρό του ναού κάνε TALK. Συνέχισε να του μιλάς. Πρόσεξε το δαχτυλίδι του. Κάνε κλικ πάνω του το cigar band. Σε αφήνει να περάσεις μέσα. Στο ναό μίλα σε όλους τους καλόγερους.

Πέντε έχουν μάθει προσευχές που δεν είναι αυτές που έχουν σπουδάσει. Πάρε ταυτόχρονα τους πέντε prayer wheels που μπορείς να πάρεις. Δεν ξέρω αν είναι random κάθε φορά. Εγώ πήρα τους 4, 6, 9, 12, 15. Στον καθένα κινούμενος κυκλικά, συνέχεια προς τα δεξιά, τοποθετούσα τον αμέσως προηγούμενό του. Δηλαδή, στον 6 έβαλα τον 4, στον 9 τον 6, στον 12 τον 9, στον 15 τον 12 και τέλος στον 4 τον 15. Τώρα πήγαινε στον καλόγερο 9. Μίλα του. Ανοίγει μια είσοδος στη θέση 14. Πήγαινε εκεί και κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μπαίνοντας βρίσκεσαι σε ένα πολύ μεγάλο maze. Η μόνη δυνατότητα για να βγεις είναι να το χαρτογραφήσεις, αφού αποτελείται από 83 δωμάτια! Για να κινηθείς σε αυτά πρέπει να τραβήξεις το σχοινί που αντιστοιχεί στην επιθυμητή κατεύθυνση, ώστε να φωτίσεις το επόμενο δωμάτιο. Μέσα στο maze θα βρεις δύο παράξενα αντικείμενα, τα chisel και incense burner. Ακολουθώντας το χάρτη θα βρεις και τα αντικείμενα και την έξοδο.

Θα την καταλάβεις από ένα μηχανισμό που υπάρχει. Τράβα το σχοινί στο βορινό τοίχο για να κατεβεί η σκάλα. USE LADDER για να ανεβείς πάνω. Εδώ LOOK SIKKIMESE BOOK, LOOK MASTER LU'S BOOK (το καταγράφεις). Τώρα κάνε LOOK JOURNAL. Οι σημειώσεις σου για τα Sikkim, Peru, Easter Island είναι συμπληρωμένες. Πάλι USE LADDER και βγαίνεις κατευθείαν έξω. Πήγαινε στο Posh Express και στείλε τα αντικείμενα πίσω στη Ν. Υόρκη. Τώρα βγάλε εισιτήριο για το Peiping.

QUARRY AREA



1= Starfish
2= Seahorse
3= Scallop
4= Shark's tooth
5= Grey Rock



Παγιδεύοντας την αποθήκη σώζεις την Dr Twelvetrees.

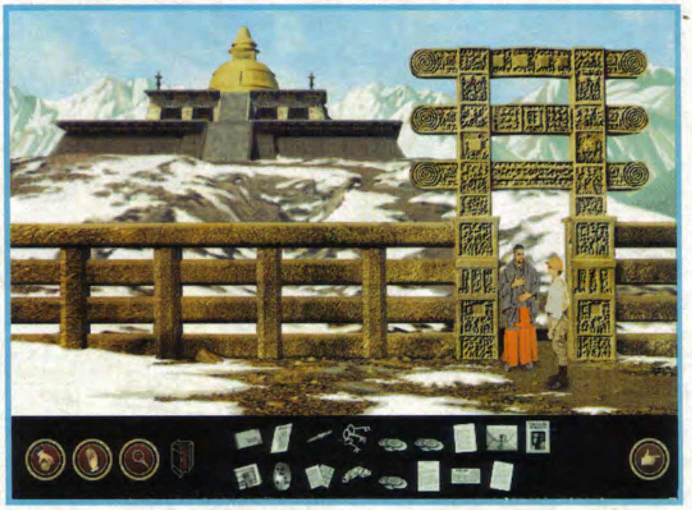
PEIPING

Φτάνοντας συναντάς τη Mei που σου λέει ότι ερμήνευσε τα σύμβολα. Πηγαίνετε μέσα στο ναό στο Hall of Classics. Καθώς λύνετε το γρίφο του Master Lu, δέχεστε επίθεση. Για να σώσεις τη Mei, βγες γρήγορα έξω. Πάρε το mallet και το gong. Τώρα USE RIGHT TABLET. Ξανά USE RIGHT TABLET, "καθαρίζεις" τον "κακό".

Τώρα κάνε κλικ το mallet στο gap with journal. Κάνε LOOK JOURNAL. Οι σελίδες είναι σκισμένες. Από τα πόδια του brazier πάρε το charcoal. Κάνε κλικ το charcoal στο journal. Βλέπεις τη σκισμένη σελίδα. Μεταφέρεσαι στη φάρμα.

FARM

Κάνε USE ROOT CELLAR και κατέβα κάτω. Κάνε LOOK σε όλα. Ειδικότερα LOOK RICE SACK, USE RICE SACK. Τώρα LOOK HAND. Βγες έξω και TALK TO FARMER. Πες την 1. LOOK FARMER'S SHOVEL δίπλα του.



Ο ναός στο Sikkim.

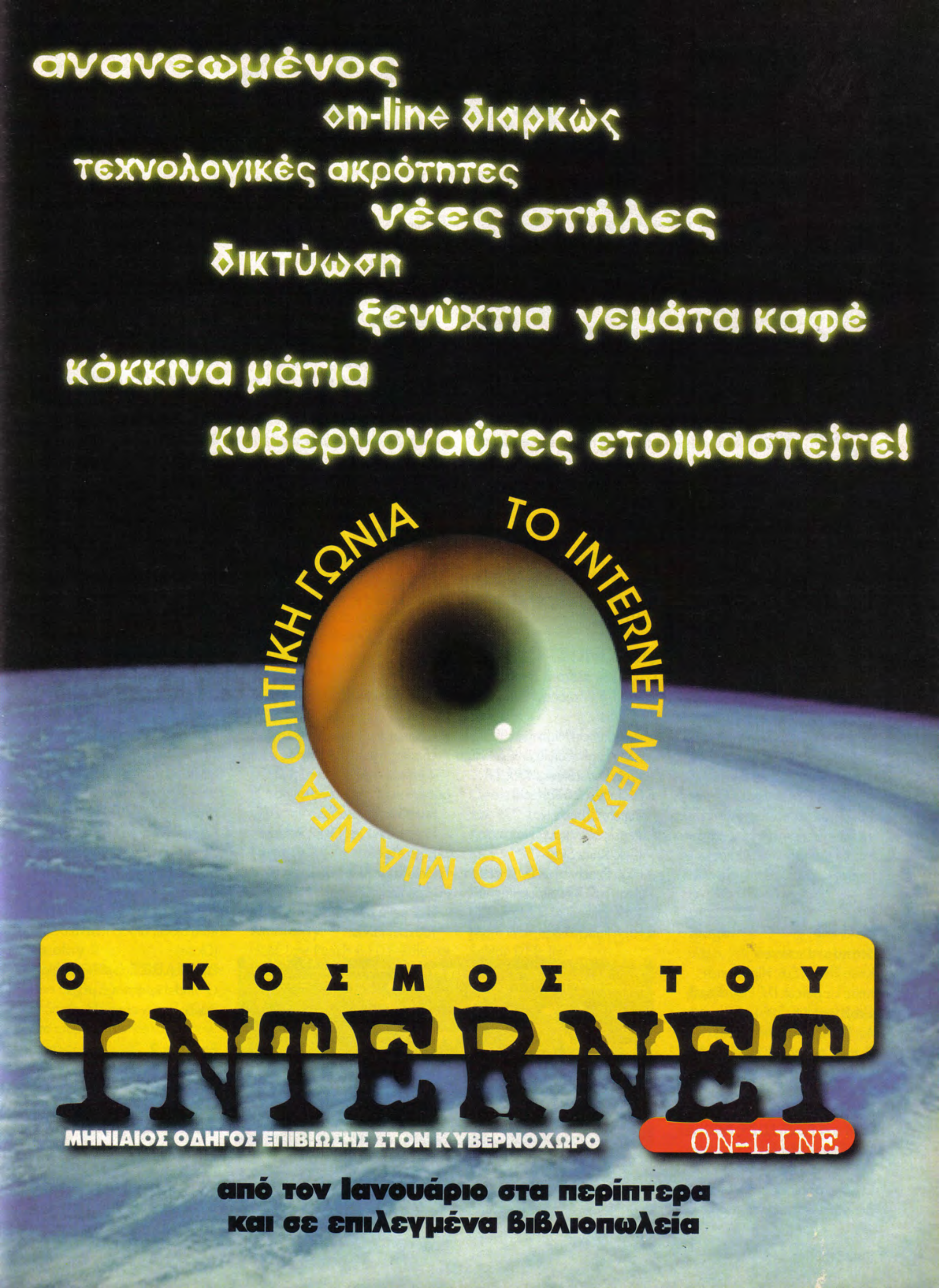
GIVE YUAN TO FARMER. Αγοράζεις το shovel. Ξανακατέβα στο κελάρι. Τώρα USE SHOVEL WITH HAND. Σκάβεις μία τρύπα. TAKE HAND και LOOK HOLE. Βγες έξω πάλι και TALK TO FARMER. Πες την 1. Σου δίνει ένα σπίρτο. Κατέβα πάλι στο κελάρι. Εχοντας το σπίρτο μπες στην τρύπα (hole). Βρίσκεσαι μέσα στο Tomb!

TOMB

Κάνε LOOK το JOURNAL σου. (PUSH MAN 5 BLUE, PULL MAN 1 RED.) Μπες στον πιο βορινό διάδρομο. Ανάμεσα στον 1ο και τον 2ο κόκκινο στρατιώτη GET WOODEN BEAM. Φύγε όλο δεξιά. Εδώ πάρε τα wooden post στο κάτω μέρος της οθόνης και τις ασπίδες από τους δύο στρατιώτες. Μπες στον 2ο από πάνω διάδρομο. Κάνε USE τον 5th BLUE SOLDIER. Γύρνα στον πρώτο διάδρομο και USE τον 1st RED SOLDIER. (Ανοίγεις την κεντρική πόρτα.) Φύγε όλο αριστερά. Μπες στον 2ο από κάτω διάδρομο.

Πήγαινε προς τα δεξιά. Προτού βγεις USE CHARRIOT και το βγάζεις στο χολ. Ξανά USE CHARRIOT και το περνάς από την πόρτα. Πάρε το crank από την πόρτα. Πάλι USE CHARRIOT και περνάς το διάδρομο. Φτάνεις στην επόμενη πόρτα. Κάνε κλικ το crank στο SLOT δίπλα στην πόρτα. Κάνε USE το CRANK (σηκώνεις την πόρτα). Κάνε κλικ το wooden post στο crank. Τώρα κάνε κλικ το wooden beam στο corridor (στο άνοιγμα της πόρτας). Πάρε το wooden post και το crank και συνέχισε βόρεια. Κάνε SAVE. Τώρα USE BRIDGE (ασταθής), USE WHEEL τρεις φορές. Κάνε LOOK HOLE στην άκρη της γέφυρας. USE SHOVEL WITH HOLE και πάλι USE WHEEL. (Το shovel να ακουμπά στο έδαφος από τη μεριά σου.) Τώρα TALK MEI. Πες την 2.

Η Mei περνά απέναντι. Δώσε το crank στη Mei. Μίλησέ της. (Της λες να βάλει το crank στην υποδοχή.) Τώρα USE WHEEL, GET SHOVEL και πάλι USE WHEEL τρεις φορές να γυρίσει αντίθετα. Ξανά TALK TO MEI. Γύρνα το crank, ασφαλίζει την bridge και εσύ πέρνα απέναντι. Προχώρα EAST. Συνέχισε δεξιά στο διάδρομο. Κάνε LOOK στη LAKE. Τώρα κάνε κλικ τις two soldiers shields στη Lake. Πήγαινε EAST στο μαυσωλείο. Μέσα LOOK IMPERIAL SEAL και TAKE IMPERIAL SEAL. Παρακολούθα το πολύ εντυπωσιακό φινάλε με το θάνατο του γιου του Βαρόνου και την οριστική ταφή/απώλεια του imperial seal. ■



HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Υστερα από απαίτηση πολλών αναγνωστών συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα με κινήσεις παικτών από το Mortal Kombat 3 αλλά και με κάποιους κωδικούς-έκπληξη.

KANO

Standard moves

Knife Throw: D,B, High Punch
Knife Uppercut: D,F, High Punch
Grab and Bite: D,F, Low Punch
Air Throw: Block (in the air)
Flying Cannonbal: Hold Low Kick (three seconds) Release

Fatality 1

Hold Low Punch F,D,D,F, Release Low Punch (Close)
F,F,F, Low Punch (Close)
Ο Kano αφαιρεί το σκελετό του θύματος μέσα από το στόμα του.

Fatality 2

Low Punch/Block/Block/High Kick (Sweep)
F,F,F, High Kick (Over Sweep)
Ο Kano ρίχνει μία ριπή laser από το βιονικό του μάτι και ψήνει τον αντίπαλό του.

Animality

Hold High Punch/Block/Block/Block/Release High Punch (Close)
Hold High Punch F,F,F, Release High Punch (Close)
Ο Kano μεταμορφώνεται σε αράχνη και ρουφάει τη ζωή του θύματος.

Friendship

Low Kick/Run/Run/High Kick

Babality

F,F,D,D, Low Kick

Stage

U,U,B, Low Kick

Combos

- High Punch/High Punch/High Kick/High Kick/Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick
- High Punch/High Punch/Crouch Punch/Uppercut/Jump Kick/Knife Slash
- High Punch/High Punch/High Kick/Low Kick/Roundhouse Kick
- High Punch/High Punch/Crouch Punch/Jump Kick/Air Throw
- Jump Kick/Flying Cannonball/Jump Kick/Knife Uppercut
- High Punch/High PUnch/Low Punch
- High Kick/High Kick/Low Kick/Roundhouse Kick
- High Punch/High Punch/Low Punch/Run/High Punch/Run/High Punch/Hop Kick/Air Throw
- Run/High Punch/High Punch/Crouch Punch/Jump Kick/Cannonball



SHEEVA

Standard moves

Mega Stomp: U,D (Flick joystick down)
Firebal: D,F High Punch
Ground Stomp: B,D,B High Kick

Fatality 1

F,F,D,D,F Low Punch (Close)
F,F,F, Low Punch (Close)
Η Sheeva ρίχνει το θύμα της στο έδαφος, χρησιμοποιώντας και τα 4 χέρια.

Fatality 2

Hold High Kick F,B,F,F, Release High Kick
Hold High Kick F,F,F, Release High Kick (Close)
Η Sheeva βγάζει όλο το δέρμα του αντιπάλου.

Animality

Run/Block/Block/Block/Block (Close)
Pause for a half second and then do a High Punch
Η Sheeva μεταμορφώνεται σε σκορπιό και τσιμπάει το θύμα της.

Friendship

F,F,D,F, Pause for a half second then High Punch

Babality

D,D,D,B, High Kick

Stage

D,F,D,F, Low Punch

Combos

High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick/High Kick/Low Kick/Roundhouse Kick
High Punch/High Punch/Low Punch
F, High Punch
Low Kick/High Kick/High kick/Legsweep

SINDEL

Standard moves

Fireball (in air): D,F Low Kick
Fireball (Ground): F,F, Low Punch
Scream Pull: F,F,F, High Punch
Flight: B,B,F, High Kick

Fatality 1

Run/Block/Block/Run+Block (Close)
Run/Run B,B, Run+B (Close)
Ο Sindel κραυγάζει μέχρι θανάτου τον αντίπαλό του.

Fatality 2

Run/Run/Block/Run/Block (Sweep)
Run/Run/Block/Run B (Sweep)
Ο Sindel περιστρέφει το θύμα του.

Animality

F,F,U, High Punch
F,F, High Punch

Friendship
Run/Run/Run/Run/Run U
Εκτοξεύει μία μπάλα στα πόδια του αντιπάλου.

Babality
Run/Run/Run U

Stage
D,D,D, Low Punch

Combos
- High Kick/High Punch/High Punch/Uppercut/Jump Kick/Air Fireball
- High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick/Flight/Air Fireball
- High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick
- High Kick/High Punch/High Punch/ LowPunch/Roundhouse Kick
- High Kick/High Punch/Low Punch/High Kick

SMOKE
Standard moves
Harpoon: B,B, Low Punch
Teleport Uppercut: F,F, Low Kick (Can be done in air)
Invisibility: U,U, Run
Air Throw: Block (in air)

Fatality 1
U,U,F,D, (Screen)
Ανατινάζεται όλη η γη.

Fatality 2
Hold Run+Block D,D,F,U, Release and Block (Sweep)
O Smoke βάζει μία χειροβομβίδα στο στόμα του αντιπάλου και τον ανατινάζει.

Animality
D,F,F, Block (Jump)
O Smoke μεταμορφώνεται σε ταύρο.

Friendship
Run/Run/Run/High Kick (Screen)

Babality
D,D,B,B, High Kick

Stage
F,F,D, Low Kick

Combos
- Harpoon/High Punch/High Punch/Low Kick/High Kick/Low Punch
- High Punch/High Punch/Low Punch/Teleport/High Punch/Harpoon/Uppercut
- High Punch/High Punch/Low Punch
- High Punch/High Punch/High Kick
- Jump Kick/Teleport/Low Kick/Air Trow

SONYA
Standard moves
Rings: D,F, Low Punch
Bicycle Kick: B,B,D, High Kick
Square Wave Punch: F,B, High Punch
Leg Grab: D + Low Punch+Block

Fatality 1
B,F,D,D, Run (Anywhere)
D,D,D, F, Low Kick (Anywhere)
H Sonya δίνει ένα θανατηφόρο φιλί στον αντίπαλό της.

Fatality 2
Hold Block+Run U,U,B,D, Release Block+Run (More than half screen)

Animality
Hold Low Punch B,F,D,F, Release Low Punch (Close)
H Sonya μεταμορφώνεται σε αετό και επιτίθεται στον αντίπαλο.

Friendship
B,F,B,D, Run
H Sonya χορεύει.

Babality
D,D,F, Low Kick

Stage
F,F,D, High Punch



Combos
- High Kick/High Kick/High Punch/High Punch/Low Punch
- B+High Punch
- High Punch/High Punch/Low Punch
- B+High Punch
- High Punch/High Punch/Low Punch/Roundhouse Kick

SHANG TSUNG
Standard moves
Volcanic Eruption: F,B,B, Low Kick
Fireballs:
1: B,B, High Punch
2: B,B,F, High Punch
3: B,B,F,F, High Punch
Cyrax: Block/Block/Block
Jax: F,F,D, Low Punch
Kabal: Low Punch/Block/High Kick
Kano: B,F, Block
Kung Lao: Run/Run/block/Run
Liu Kang: Circle joystick
Night Wolf: U,U,U,
Sektor: D,F,B, Run
Sheeva: Hold Low Kick F,D,F, Release Low Kick
Sindel: B,D,B, Low Kick
Smoke: U,U,F, High kick
Sonya: D+Run+Low Punch+Block
Styker: F,F,F, High kick
Sub-Zero: F,D,F, High Punch

Fatality 1
Hold Low Punch D,F,F,D, Release Low Punch (Close)
Hold Low Punch D,F,D,F, Release Low Punch (Close)
Eνα κρεβάτι με καρφιά εμφανίζεται πίσω από τον Shang Tsung και ρίχνει εκεί το θύμα του.

Fatality 2
Hold Low Punch/Run/Block/Run/Block/Release/Low Punch (close)

Animality
Hold High Punch/Run/Run/Run/Release high Punch
Μεταμορφώνεται σε φίδι και τρώει όλο το θύμα του.

Friendship
Low kick/Low kick/Run/Run D
Μεταμορφώνεται σε πουλί και πετάει μακριά.

Babality
Run/Run/Run/Low Kick

Stage
U,U,B, Low Punch

Combos
- Low Kick/High Punch/High Punch/Low Punch/Roundhouse Kick
- High Punch/High Punch/Low Punch/High Kick
- High Punch/High Punch/High Kick
- High Punch/High Kick/Low Punch/Roundhouse Kick
- Low Kick/High Kick/Roundhouse Kick ■

Destruction Derby

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
HD:	CD

Το Destruction Derby είναι ένας τρισδιάστατος εξομοιωτής αγώνων καταστροφής που διεξάγονται κατά κόρον στην Αμερική. Το γεγονός ότι προσφέρει πλήρη ελευθερία κινήσεων μέσα στην πίστα το καθιστά ξεχωριστό σε σχέση με τα υπόλοιπα racing simulations που κυκλοφορούν για PCs. Ασφαλώς, αυτή η ελευθερία κινήσεων συνεπάγεται πολλά τρακαρίσματα, τα οποία όχι μόνο δεν απαγορεύονται αλλά και επιβραβεύονται με βαθμούς. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι αγώνων, στους περισσότερους εκ των οποίων κινείστε κυκλικά σε μια πίστα χτυπώντας στα τοιχώματα δεξιά ή αριστερά αλλά και επάνω στους αντιπάλους σας.





Το Wrecking Racing είναι η καλύτερη επιλογή για να ξεκινήσετε, αφού σας δίνει πόντους και κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Αυτό επιτυγχάνεται χτυπώντας πάνω στα άλλα αυτοκίνητα και προκαλώντας ζημιές σε αυτά. Για παράδειγμα, κερδίζετε 10 πόντους εάν μετά από κάποιο τρακάρισμα καταφέρετε να περιστρέψετε το άλλο αυτοκίνητο κατά 360 μοίρες, ενώ θα κερδίσετε επίσης 10 εάν καταφέρετε να το διαλύσετε τελείως. Για περιστροφή 180 μοιρών παίρνετε 4 πόντους και 2 απλώς για 90 μοίρες. Ωστόσο, δεν κερδίζετε κανέναν απολύτως πόντο για περιστροφή 270 μοιρών. Απλώς, νικώντας στον αγώνα δεν θα σας οδηγήσει σε επιτυχία, μια και οι πόντοι που θα κερδίσετε θα είναι λιγότεροι από αυτούς κάποιου άλλου ο οποίος έχει προκαλέσει πολλά τρακαρίσματα. Ετσι, πολλές φορές είναι προτιμότερο να θυσιάζετε την πρώτη θέση για κάποια κατώτερη στην κατάταξη, αφού με αυτόν τον τρόπο θα έχετε κοντά σας άλλα αυτοκίνητα μέσω των οποίων θα μπορέσετε να κερδίσετε πολύ περισσότερους πόντους. Οπως καταλαβαίνετε, αυτού του είδους ο αγώνας είναι ο μόνος στον οποίο ένας μεθυσμένος οδηγός θα μπορεί άνετα να είναι ο νικητής.





PC GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ



Η δεύτερη επιλογή, Destruction Derby, δανείζει και το όνομά της στο παιχνίδι. Πρόκειται για ένα άλλο είδος αγώνων το οποίο, όπως υποδηλώνει και η ονομασία του, ασχολείται μόνο με τις καταστροφές. Ολοι οι αγώνες διεξάγονται σε μια μεγάλη κυκλική αρένα, παρόμοια με αυτές που συναντώνται στις ΗΠΑ. Εδώ θα πρέπει να κινείστε συνεχώς και να πέφτετε με ταχύτητα επάνω στα άλλα οχήματα, παίρνοντας πόντους με τον τρόπο που ήδη αναλύσαμε. Αυτό θα το κάνετε όσο περισσότερη ώρα μπορείτε, ώσπου να κατα-



στραφεί ολοσχερώς το αυτοκίνητό σας και να τεθείτε εκτός αγώνος. Σε αυτούς τους αγώνες υπάρχει και η επιλογή Total Destruction, πρόκειται όμως για πολύ υψηλό βαθμό δυσκολίας και συνήθως δεν προλαβαίνετε να αντέξετε παραπάνω από 30 δευτερόλεπτα.

Παρεμφερές με τη μορφή των αγώνων που γνωρίζουμε είναι το Stock Car Racing. Εδώ, φυσικά, η νίκη είναι αυτό που μας ενδιαφέρει. Ο ανταγωνισμός είναι σαφώς πολύ πιο έντονος και το επίπεδο δυσκολίας των υπόλοιπων αντιπάλων ανώτερο. Για να καταφέρετε λοιπόν να διακριθείτε σε αυτό το είδος, θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλες τις γνώσεις που έχετε αποκτήσει από παρόμοια παιχνίδια,



καθώς το να οδηγείς στο όριο τόσο βαριά αυτοκίνητα είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Χαρακτηριστικό είναι το ότι και στο πιο απλό φρενάρισμα μπορεί να κάνετε αναστροφή, κάτι που σημαίνει ότι και εδώ η γνώση της τεχνικής "ανάποδο τιμόνι" είναι χρήσιμη.

Οπως θα έχετε αντιληφθεί ήδη, το gameplay είναι ένα από τα "ατού" του παιχνιδιού. Τι γίνεται όμως με τα γραφικά και τον ήχο; Τα γραφικά σίγουρα δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει σε παιχνίδι του είδους. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν είναι καλά, αφού κυμαίνονται πάνω από το μέσο όρο. Αν έχουμε ενεργοποιημένα όλα τα γραφικά με όλα τα επίπεδα λεπτομέρειας σε 486, παρατηρείται το φαινόμενο της μείωσης της ταχύτητας του παιχνιδιού. Ωστόσο υπάρχουν πολλά γραφικά που μπορείτε να αφαιρέσετε όπως οι διάφορες διαφημίσεις που εμφανίζονται κατά μήκος μιας πίστας. (Ποιον ενδιαφέρουν, άλλωστε, οι διαφημίσεις για τα Lemmings 3D και το Sony Playstation;) Σε καλύτερο επίπεδο βρίσκεται ο ήχος, μια και μπορούμε να ακούσουμε καθαρά όλα τα τρακαρίσματα και γενικότερα το θόρυβο μετάλλων που συγκρούονται.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν έχετε βαρεθεί τα συνηθισμένα racing games, στο Destruction Derby σίγουρα θα βρείτε κάτι διαφορετικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΜΟΥΣΙΚΗ	88
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	85

85%

Πολύ καλή audio background (απευθείας από το CD) μουσική ακούγεται κατά τη διάρκεια του αγώνα, προσδίδοντας στο παιχνίδι μια υπέροχη arcade ατμόσφαιρα. Οι πίστες εναλλάσσονται από κλασικές τύπου οβάλ σε ανοιχτές μέσα σε πόλη, χαρακτηριστικό που εξασφαλίζει μεγάλη αντοχή στο χρόνο του παιχνιδιού. Ανεξάρτητα, όμως, από το είδος του παιχνιδιού που παίζουμε, στο τέλος οδηγούμαστε στη μεγάλη αρένα όπου εκτυλίσσεται και το εντυπωσιακό φινάλε.



Εν κατακλείδι, είναι ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο παιχνίδι και ξαφνιάζει ευχάριστα, όπως και τα άλλα παιχνίδια της εταιρίας, χωρίς να έχει κάποια σχέση με οτιδήποτε κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή. Αν θέλετε, λοιπόν, να ικανοποιήσετε το καταστροφικό ένστικτό σας, το Destruction Derby αποτελεί εγγύηση.

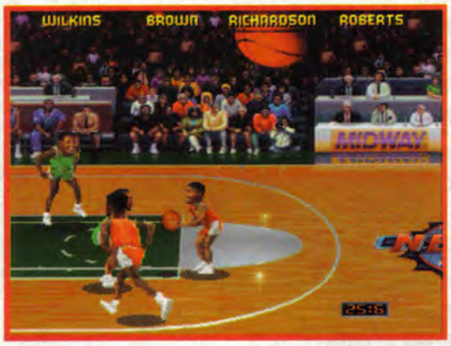
Το πρόγραμμα μας διέθεσε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

του Αργύρη Γιαγιά

NBA JAM
TOURNAMENT EDITION

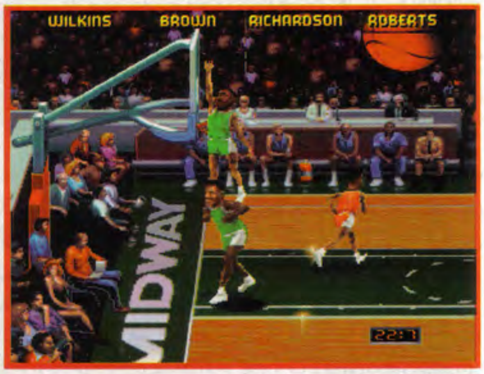
CPU:	486 SX/333
RAM:	8MB minimum
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1-4

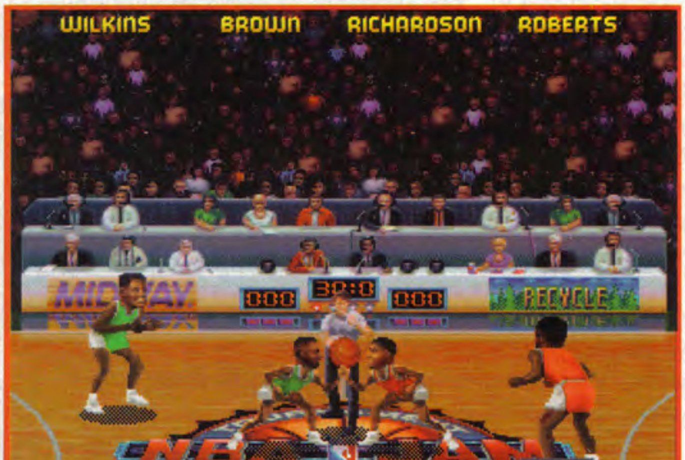
Το NBA JAM εμφανίστηκε πριν από περίπου δύο χρόνια στα coin-op μηχανήματα και αμέσως κέρδισε τις καρδιές των παικτών. Το NBA JAM Tournament Edition -που έμελλε να είναι η φυσική συνέχεια του NBA JAM- προχώρησε περισσότερο, προσθέτοντας νέες δυνατότητες, νέες ομάδες και νέα γραφικά στο πρώτο παιχνίδι, εκτοξεύοντας παράλληλα τον τομέα του gameplay στα ύψη. Το πλήρωμα του χρόνου όμως έφτασε και έτσι αυτό το τόσο δημοφιλές στα arcade rooms παιχνίδι έκανε την εμφάνισή του και στο PC. Ποιο είναι το αποτέλεσμα; Εδώ μάλλον δεν υπάρχουν αρκετές λέξεις για να περιγράψουν αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι! Για άλλη μία φορά η Acclaim κάνει μια τέλεια μεταφορά και φέρνει στο PC ένα ...χάρμα οφθαλμών! Πρόκειται, όπως ήδη αναφέραμε, για ένα παιχνίδι που πραγματεύεται το μπάσκετ. Στην οθόνη του υπολογιστή απεικονίζεται από τα πλάγια το γήπεδο, στο οποίο γίνεται αγώνας μεταξύ ομάδων δύο παικτών. Σκοπός βέβαια κάθε ομάδας είναι να σημειώσει τα περισσότερα καλάθια έναντι της αντίπαλης. Η οθόνη σκρολάρει αριστερά-δεξιά στο γήπεδο, ακολουθώντας τον παίκτη του οποίου η ομάδα κατέχει την μπάλα. Το NBA TE είναι ένα τελείως διαφορετικό παιχνίδι, καλύτερο ακόμα και από τον προκάτοχο του τίτλου, το "απλό" NBA JAM! Αυτό άλλωστε φανερώνουν και οι οθόνες επιλογών, οι οποίες παρουσιάζονται στον παίκτη μόλις επιλεγούν. Οι παράμετροι που αφορούν στο παιχνίδι είναι αρκετά σημαντικές. Οι επιλογές σε ό,τι αφορά τον έλεγχο των παικτών δίνουν τη δυνατότητα για επιλογή joystick, πλήκτρων ή joypad. Η τελευταία οθόνη επιλογών αφορά στα records, το ιστορικό και τα στατιστικά των 32 καλύτερων παικτών. Αφού τακτοποιηθούν όλες αυτές οι παράμετροι κατά τη βούληση του παίκτη, είναι ώρα για δράση! START GAME λοιπόν και ο παίκτης (ή οι παίκτες) βρίσκεται μπροστά σε μια οθόνη όπου παρουσιάζονται, ονομαστικά, και οι 27 ομάδες του πρωταθλήματος NBA. Ταυτόχρονα, παρουσιάζονται και τα πρόσωπα των πραγματικών παικτών αυτών των ομάδων μαζί με τα στατιστικά τους στοιχεία. Στο κυρίως παιχνίδι κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του τρεις βασικές κινήσεις, οι οποίες όμως μπορούν να συνδυαστούν για την επίτευξη πιο πολύπλοκων κινήσεων. Μπορεί βέβαια όλα αυτά να ακούγονται απλά όμως, όταν αρχίσει κάποιος να παίζει, καταλαβαίνει ότι έχει να κάνει με ένα υπερεθιστικό παιχνίδι! Τα τρία βασικά πλήκτρα χειρισμού κρύβουν τη δυνατότητα για αρκετές κινήσεις που, μόλις αρχίσετε να εκτελείτε στην πράξη, θα σας κάνουν να νιώσετε σαν ένας πραγματικός αστέρας του NBA. Με το NBA JAM TE θα εφαρμόσετε στην πράξη όλα αυτά τα εκπληκτικά καρφώματα που μόνο στην τηλεόραση και τα όνειρά σας είχατε τη δυνατότητα να εκτελέσετε. Το παιχνίδι έχει έναν προοδευτικά αυξανόμενο δείκτη δυσκολίας που δίνει τη δυνατότητα ακόμα και στον εντελώς αρχάριο να ασχοληθεί και να "κολλήσει" σε αυτό. Φυσικά, οι νίκες που πετυχαίνουν οι παίκτες τούς ανοίγουν την όρεξη ακόμα περισσότερο και τους καθηλώνουν μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή για ώρες. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι το παιχνίδι είναι "ρηχό". Υπάρχουν δεκάδες παράγοντες που πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους οι παίκτες και οι οποίοι



PC GAMES
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

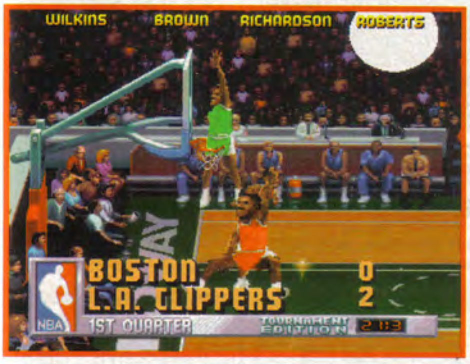






μεταμορφώνουν το gameplay. Η ομάδα που επιλέγει ένας παίκτης έχει εντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά (ταχύτητα, μπάσιμο, κλέψιμο, δύναμη κ.ά.) από οποιαδήποτε άλλη. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να διαλέξει μια ομάδα για να ακολουθήσει ένα συγκεκριμένο είδος τακτικής, που θα ταιριάζει μόνο σε αυτή την ομάδα, ή να αλλάζει συνεχώς ομάδες και τακτικές! Αυτό και μόνο το γεγονός κάνει το παιχνίδι "τεράστιο"!

Δεν έχουμε αναλύσει βέβαια όλες τις παραμέτρους που αναφέραμε αρχικά και μπορούν να μεταμορφώσουν (ξανά!) το παιχνίδι. Αλήθεια, πώς θα σας φαινόταν ένα παιχνίδι όπου ο χρόνος κατοχής της μπάλας θα είναι μόνο πέντε δευτερόλεπτα; Μήπως θα θέλατε να εμφανίζονται κατά καιρούς και μερικά power-ups για υπερκαρφώματα και υπερταχύτητες; Πώς θα σας φαινόταν να έχετε πλήρη έλεγχο της μπάλας για να δείξετε την πραγματική σας αξία στο γήπεδο; Αφήσαμε για το τέλος το πιο καλό: Το παιχνίδι υποστηρίζει από έναν έως και... τέσσερις παίκτες!!! Και εάν η λέξη "απόλαυση" χαρακτηρίζει το απλό παιχνίδι τότε για το διπλό, τριπλό ή (ακόμα καλύτερα!) τετραπλό παιχνίδι υπάρχει μία μόνο λέξη: ΚΟΛΑΣΗ!!! Το NBA JAM TE είναι το παιχνίδι με το οποίο θα απολαύσετε μαζί με τους φίλους σας μερικές αξέχαστες ώρες. Δεν είναι υπερβολική η δήλωση ότι το παιχνίδι θα σας απασχολήσει πάμπολλες ώρες και θα σας κάνει να ξενυχτήσετε. Θα ήταν βέβαια κρίμα να μην αναφερθούμε και στα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού που, αν και σε χαμηλή ανάλυση, έχουν μεταφερθεί στην εντέλεια από το ηλεκτρονικό στις οθόνες του PC. Κοντά σε αυτά έχουμε και μερικά υπέροχα FMV φιλμάκια που δείχνουν τις επιδόσεις της ομάδας σας με το πέρας κάθε αγώνα. Προσθέστε σε όλα αυτά και την υπέροχη μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα και κατά την επιλογή των ομάδων και έχετε να κάνετε με ένα τέλειο παιχνίδι. Ειλικρινά όσες ώρες ασχοληθήκαμε μαζί του δεν μπορέσαμε να βρούμε το παραμικρό ψεγάδι! Επιπλέον, παίζει αρκετά καλά και σε έναν "απλό" 486, εάν κάνουμε τις κατάλληλες αλλαγές παραμέτρων. Το γεγονός ότι το παιχνίδι κολλάει αρκετά συχνά όταν παίζουν και οι δύο παίκτες με το πληκτρολόγιο μπορεί να αντιμετωπιστεί πολύ εύκολα, αρκεί να χρησιμοποιήσουν και οι δύο παίκτες joystick ή joypad. Εάν, δε, έχετε και τον ανάλογο αντάπτορα για παιχνίδι τεσσάρων παικτών, τότε... ποιος τη χάρη σας!!! Μια εικόνα λένε ότι αξίζει όσο χίλιες λέξεις, αλλά στην προκειμένη περίπτωση οι εικόνες που συνοδεύουν το κείμενο μάλλον δεν μπορούν να αναπαραστήσουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Εάν αρχίσει κάποιος να παίζει, είναι πολύ δύσκολο να σταματήσει αυτό το υπέροχο παιχνίδι!







ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σας λένε τίποτα αυτές οι λέξεις; ΤΕΛΕΙΟ! ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! ΕΘΙΣΤΙΚΟ! ΑΠΙΘΑΝΟ!

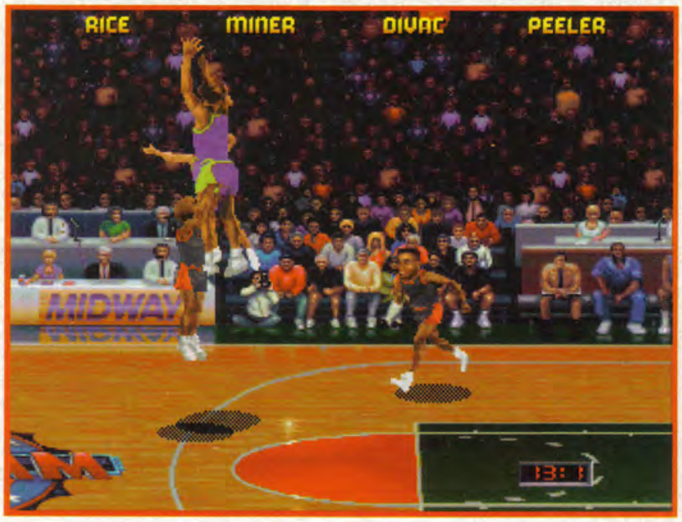
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	95
GAMEPLAY	99
ΑΝΤΟΧΗ	99

98%

Τελικό συμπέρασμα; Το παιχνίδι πράγματι ΑΞΙΖΕΙ!

Το παιχνίδι μας πρόσφερε η CD-Media, Λ. Δημοκρατίας 10, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6873293

του Νίκου Ελευθεριάνου

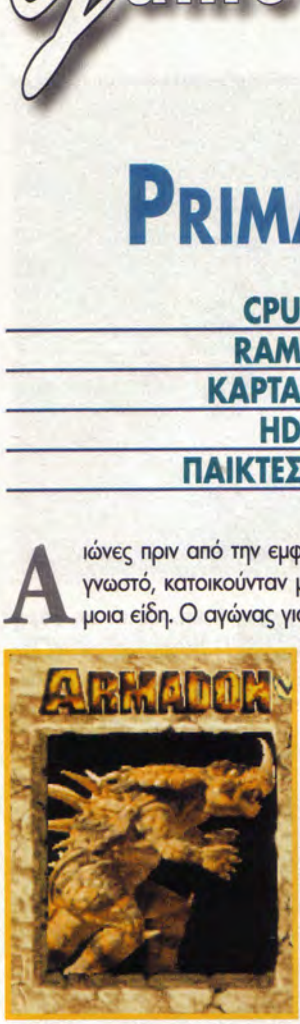


Primal Rage

CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2



Αιώνες πριν από την εμφάνιση του ανθρώπου, ο πλανήτης Γη, ως γνωστό, κατοικούνταν μόνο από δεινοσαύρους και άλλα παρόμοια είδη. Ο αγώνας για επιβίωση ήταν ιδιαίτερα σκληρός και όπως μπορεί να φανταστεί κανείς οι μάχες μεταξύ των τεράτων της εποχής ήταν -αν μη τι άλλο- εντυπωσιακές. Με βασικό λοιπόν θέμα αυτές τις μάχες, έχει στηθεί ένα ακόμα beat'em up παιχνίδι από την Time Warner Interactive. Πρόκειται για το Primal Rage, ένα ακόμα παιχνίδι που έχει μεταφερθεί από τις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το παιχνίδι ξεκινάει με μια εντυπωσιακή εισαγωγή που θυμίζει λίγο από Jurassic Park και παρουσιάζει σημεία από το παιχνίδι. Οπως διαπιστώνουμε στο Primal Rage, επιλέγουμε κάποιο από τα τέρατα που μπορεί να διαθέτει πολλές και πολύπλοκες κινήσεις, οι οποίες όμως έχουν βασιστεί πάνω στο animation ήδη στατικών μοντέλων. Συνολικά υπάρχουν άνω των 900 animations ανά τέρας, κάτι που σίγουρα δίνει την αίσθηση του arcade στο παιχνίδι, αλλά και πάλι δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι πλησιάζει την ποιότητα των άλλων beat'em up. Ενα ακόμα σημείο στο οποίο σίγουρα υστερεί είναι οι ρουτίνες αναγνώρισης επαφής των sprites. Ετσι, όταν καταφέρετε να δώσετε ένα ισχυρό χτύπημα στον αντίπαλο, σίγουρα περιμένετε αυτός να έχει μία ανάλογη αντίδραση πόνου και όχι να αναβλύζουν τόνοι από αίμα όπως συμβαίνει στο Primal Rage.





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα όχι από τα καλύτερα του είδους, αλλά με πολλά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΜΟΥΣΙΚΗ	77
GAMEPLAY	81
ΑΝΤΟΧΗ	70

81%

Ωστόσο, το σημαντικότερο πρόβλημα με το παιχνίδι δεν είναι κάποιο από τα προαναφερθέντα. Εκεί όπου σίγουρα όλοι θα βρουν δυσκολίες είναι το playability και κυρίως ο τρόπος χειρισμού του παιχνιδιού. Προκειμένου να μπορέσετε να εκτελέσετε τις πολύπλοκες κινήσεις, θα πρέπει να κάνετε πολύ δύσκολους χειρισμούς, αφού ο συνδυασμός των πλήκτρων που απαιτείται είναι ιδιαίτερα πολύπλοκος. Ετσι, το παιχνίδι πρακτικά είναι πολύ δύσκολο να παιχτεί με το πληκτρολόγιο, κάτι που σίγουρα αμβλύνεται με τη χρησιμοποίηση κάποιου joypad. Ομως το τελευταίο δεν είναι σίγουρα ένα από τα πιο συνήθη περιφερειακά ενός PC Gamer. Το Primal Rage τόσο στην arcade όσο και στην PC έκδοση είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό και αρκετά διαφορετικό από οτιδήποτε άλλο έχουμε συναντήσει μέχρι τώρα σε αυτό το είδος των παιχνιδιών, αφού ξεφεύγει από τα τετριμμένα. Ωστόσο, κυρίως λόγω κάποιων τεχνικών προβλημάτων που αφορούν στον τρόπο χειρισμού δεν μπορεί να σταθεί ως ίσο προς ίσο απέναντι στα υπόλοιπα beat'em up. Εχει όμως ένα θετικό στοιχείο που αφορά στο πολύ καλό manual, στο οποίο εκτός από τις οδηγίες χειρισμού δίνονται λεπτομερειακά όλες οι κινήσεις για όλα τα τέρατα - κάτι που επίσης γίνεται για πρώτη φορά.



Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπροσωπία CD Media, Λ. Δημοκρατίας 10, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6873293.

του Αργύρη Γιαγιά

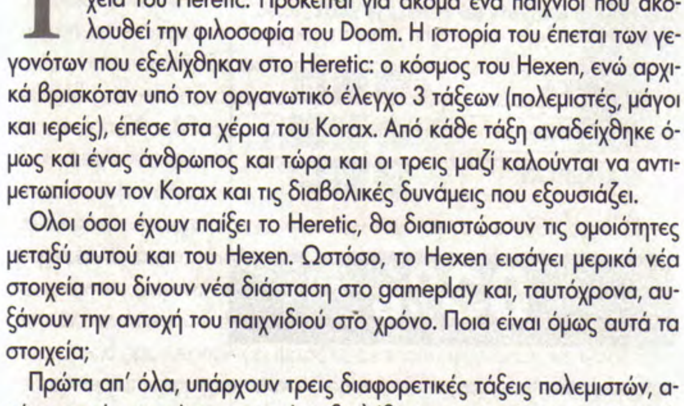
HexeN (BEYOND HERETIC)

CPU:	486 DX/33
RAM:	8MB minimum
ΚΑΡΤΑ:	VGA
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1 ή 2/Network

Το Hexen αποτελεί, όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, τη συνέχεια του Heretic. Πρόκειται για ακόμα ένα παιχνίδι που ακολουθεί την φιλοσοφία του Doom. Η ιστορία του έπεται των γεγονότων που εξελίχθηκαν στο Heretic: ο κόσμος του Hexen, ενώ αρχικά βρισκόταν υπό τον οργανωτικό έλεγχο 3 τάξεων (πολεμιστές, μάγοι και ιερείς), έπεσε στα χέρια του Korax. Από κάθε τάξη αναδείχθηκε όμως και ένας άνθρωπος και τώρα και οι τρεις μαζί καλούνται να αντιμετωπίσουν τον Korax και τις διαβολικές δυνάμεις που εξουσιάζει.

Ολοι όσοι έχουν παίξει το Heretic, θα διαπιστώσουν τις ομοιότητες μεταξύ αυτού και του Hexen. Ωστόσο, το Hexen εισάγει μερικά νέα στοιχεία που δίνουν νέα διάσταση στο gameplay και, ταυτόχρονα, αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Ποια είναι όμως αυτά τα στοιχεία;

Πρώτα απ' όλα, υπάρχουν τρεις διαφορετικές τάξεις πολεμιστών, από τις οποίες ο παίκτης μπορεί να διαλέξει το χαρακτήρα του και να γίνει έτσι Warrior, Mage ή Cleric. Αυτό το γεγονός, με τη σειρά του, έχει τις ανάλογες επιπτώσεις στο παιχνίδι, αφού κάθε τάξη χρησιμοποιεί τα δικά της ξεχωριστά όπλα, έχει διαφορετικές ικανότητες, μεθόδους και τακτικές μάχης, ενώ χρησιμοποιεί με διαφορετικό τρόπο καταστάσεις και αντικείμενα που συναντά στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, ο Baratus (ο πολεμιστής) είναι ο πιο γρήγορος και ο πιο δυνατός από τους τρεις





ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η συνέχεια του επιτυχημένου Heretic ακόμα πιο συναρπαστική με περισσότερη δράση και μυστήριο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΜΟΥΣΙΚΗ	89
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	92

87%

χαρακτήρες και δεσμεύεται πιο συχνά σε μάχες σώμα με σώμα.

Ο Daedolon (ο μάγος), από την άλλη, υστερεί σε φυσικές ικανότητες σε σχέση με τους άλλους δύο, όμως οι μαγικές του δυνάμεις τον καθιστούν ικανό να αντιμετωπίζει τους εχθρούς του από μεγάλη απόσταση.

Η πιο σημαντική προσθήκη στο παιχνίδι είναι όμως το Hub Play. Στα προηγούμενα παιχνίδια της ID Software, η εξέλιξη του παιχνιδιού ήταν σχεδόν γραμμική. Εδώ, όμως, κάθε επίπεδο επιτρέπει πρόσβαση σε αρκετά υπο-επίπεδα, τα οποία ο παίκτης πρέπει να επισκεφθεί πάλι και να εξερευνήσει αρκετές φορές, προκειμένου να του επιτραπεί η πρόοδος και η είσοδος σε ανώτερο επίπεδο.

Σε όλα αυτά, θα πρέπει να προσθέσουμε και τα διάφορα μαγικά φίλτρα, τα όπλα και τα ειδικά αντικείμενα, που βρίσκονται διάσπαρτα στο παιχνίδι και τα οποία τονίζουν περισσότερο τον RPG χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα έπρεπε να είχαν προσεχθεί περισσότερο, αφού κάποιες στιγμές δίνουν την εντύπωση στον παίκτη ότι είναι "ξεκάρφωτα". Αυτό δεν σημαίνει ότι είναι άσχημα, αλλά ότι υστερούν σε σχέση με άλλα παιχνίδια.

Ο ήχος είναι αρκετά ικανοποιητικός, με μουσική που παίζεται από το CD και με καθαρά ηχητικά εφέ (αρκετά καλές είναι ορισμένες κραυγές αντιπάλων και ο ήχος από το σπάσιμο τζαμαρίας).

Γενικά, όμως, το Hexen σου δίνει την εντύπωση ότι "κάτι λείπει". Πάντως, το εθιστικό gameplay και οι τεράστιοι χώροι προς εξερεύνηση προσφέρουν στο παιχνίδι μεγάλη χρονική διάρκεια, καθιστώντας το ιδανικό για όσους τέλειωσαν το Doom 2 ή/και το Heretic και ψάχνουν την εναλλακτική λύση μέχρι την εμφάνιση του Doom 3!

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το Vertigo, Μπόταση 6.

του Νίκου Ελευθεριάνου

Battle Isle 3
Shadow of the Emperor

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
HD:	CD



Τα Battle Isle είναι από τα πιο παλαιά Wargames. Ηδη έχουν κυκλοφορήσει το 1 και 2, ενώ πρόσφατα κυκλοφόρησε το Νο 3 με υπότιτλο Shadow of the Emperor.

Πρόκειται για ένα πολεμικό παιχνίδι, δύο ή περισσότερων παικτών, πολύ εθιστικό, το οποίο σίγουρα θα αρέσει στους φίλους του είδους ακόμα και αν δεν έχουν παίξει κάποιο από τα δύο προηγούμενα. Ουσιαστικά πρόκειται για έναν μεγάλο πόλεμο όπου διεξάγονται πολλές μικρές μάχες, κατά τη διάρκεια των οποίων πρέπει να λαμβάνετε αποφάσεις τακτικής. Κάθε μάχη διεξάγεται σε έναν χάρτη που δεν έχει συγκεκριμένο μέγεθος και ο οποίος χωρίζεται σε εξάγωνα, όπου γίνονται οι κινήσεις των διάφορων στρατιωτικών μονάδων. Βασικός σκοπός είναι ή να καταστρέψετε όλες τις αντίπαλες μονάδες ή να αιχμαλωτίσετε κάποιες από αυτές όπως το εχθρικό αρχηγείο. Οι οδηγίες δίνονται στην αρχή κάθε μάχης. Ωστόσο, επειδή η μάχη μπορεί να διαρκέσει αρκετή ώρα, μπορείτε να τις ξαναδείτε και κατά τη διάρκειά της. Το παιχνίδι διεξάγεται με turns και έτσι θα χρειαστεί να κάνετε όλες μαζί τις κινήσεις σας και στη συνέχεια να πραγματοποιήσει το αντίστοιχο ο υπολογιστής.

Η σημαντική βελτίωση σε σχέση με το Battle Isle 2 και με αντίστοιχα παιχνίδια είναι ότι μπορείτε να κινείστε και να επιτίθεστε με την ίδια μονάδα στην ίδια σειρά παιξίματος. Εάν αποφασίσετε να παίξετε το παιχνίδι σε single player mode, σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε μια μάχη κάθε φορά (αν και θα πρέπει να τις παίξετε σε μια συγκεκριμένη σειρά, μια και ύστερα από κάθε επιτυχία σάς δίνεται ένας κωδικός τον οποίο, αν χρησιμοποιήσετε κάποια στιγμή, μπορείτε να συνεχίσετε από εκείνο το σημείο) ή να παίξετε το campaign mode.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα πολύ καλά war strategy με πολλές video cut scenes.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΜΟΥΣΙΚΗ	77
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	86

83%

Καθώς προχωράτε μέσα στο παιχνίδι, αρχίζει να ξεδιπλώνεται ένα storyline. Φυσικά, αυτό εμφανίζεται με το ανάλογο video και τους ηθοποιούς που υπαγορεύουν οι σύγχρονες επιταγές στο marketing των παιχνιδιών για PC.

Ενα επίσης θετικό σημείο του παιχνιδιού είναι και ο τρόπος με τον οποίο ύστερα από κάθε μάχη αυτό προσαρμόζεται, αφού το σενάριο κάθε φορά αλλάζει ανάλογα με τις επιδόσεις στην αμέσως προηγούμενη μάχη. Ετσι σε ένα campaign, εάν έχετε προχωρήσει αρκετά στις επόμενες μάχες τα πράγματα θα είναι αρκετά πιο δύσκολα, μια και θα έχετε ήδη απώλειες.

Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το πλαίσιο στο οποίο κινείται το Battle Isle 3, του οποίου το μόνο αρνητικό σημείο είναι ότι δεν έχει μεγάλες διαφορές με το Battle Isle 2. Ωστόσο, αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να απασχολεί μόνο τους παλαιούς παίκτες του παιχνιδιού, μια και εξετάζοντας το παιχνίδι μεμονωμένα είναι από τα καλύτερα war strategy που κυκλοφορούν αυτή την περίοδο στο χώρο του PC gaming.

Το πρόγραμμα μας διέθεσε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

του Αργύρη Γιαγιά

Actua Soccer 96

CPU:	486
RAM:	8MB
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
HD:	CD



Μέχρι σήμερα πίστευα ότι κανένα παιχνίδι ποδοσφαίρου σε PC δεν είχε την απλότητα και γενικότερα το playability του Sensible Soccer. Η πεποίθησή μου όμως άλλαξε όταν κυκλοφόρησε το Actua Soccer, το οποίο διαθέτει πολλά από τα στοιχεία που έκαναν διάσημο το Sensible. Στον τομέα των γραφικών η Gremlin έχει παρουσιάσει και στο παρελθόν πολλά θετικά δείγματα. Αυτήν τη φορά όμως οι προγραμματιστές είχαν την οξυδέρκεια να αναπτύξουν έναν τρόπο χειρισμού παρόμοιο με αυτόν του Sensible Soccer, ο οποίος ήταν ήδη επιτυχημένος και θα βοηθούσε σημαντικά το παιχνίδι. Μόνο μια ματιά στις φωτογραφίες είναι αρκετή για να καταλάβει κάποιος την ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού.



Η Gremlin έχει χρησιμοποιήσει την τεχνική του motion capture με την οποία αναπαράγονται πολύ ρεαλιστικά οι κινήσεις των παικτών. Σημαντική σε αυτό το σημείο ήταν και η βοήθεια των Chris Woods και Andy Sinton, οι οποίοι έχουν αναπαραστήσει επιτυχώς μερικές δύσκολες κινήσεις όπως κεφαλιές, ψαράκι, ανάποδα ψαλίδια κ.λπ. Κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα να εκτελέσει 140 διαφορετικές κινήσεις, ωστόσο, είναι αρκετά δύσκολο να τις δείτε όλες στο σύνολό τους. Τα sprites των παικτών δημιουργούνται από γραφικά texture-mapped polygons, κάτι που σημαίνει ότι ακόμα και σε κοντινά πλάνα δεν υπάρχει σύγχυση γραφικών. Χρησιμοποιώντας συνδυασμό δύο πλήκτρων στο joystick ή το gamepad, μπορούν να γίνουν όλοι οι συνδυασμοί κινήσεων ακόμα και οι πιο πολύπλοκοι, σε αντίθεση με το FIFA 96 που χρησιμοποιεί τρία πλήκτρα, καθιστώντας με αυτόν τον τρόπο ίσως πιο δύσκολη την εκμάθησή του. Στο control της μπάλας τα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια έχουν κοινά χαρακτηριστικά. Ο παίκτης έχει συνεχώς επαφή με την μπάλα, σε αντίθεση με το Sensible Soccer όπου η μπάλα κινείται ανεξάρτητα από τον παίκτη. Το σημαντικό όμως είναι ότι το Actua Soccer έχει πολύ καλό A.I. των αντίπαλων παικτών, κάτι που το καθιστά πολύ ρεαλιστικό. Επίσης, όπως και στα άλλα παιχνίδια του συναγωνισμού, ο τερματοφύλακας ελέγχεται από το computer. Ενα επίσης "ατού" του παιχνιδιού είναι η live περιγραφή του από τον Beeb's Barry Danies, ο οποίος -αν και σε ορισμένα σημεία μοιάζει να υπερβάλλει- προσθέτει σημαντικά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σε όλα τα παραπάνω πρέπει να προσθέσουμε τις δυνατότητες συνεχούς αλλαγής της γωνίας της κάμερας του παιχνιδιού, το πλήρες editing των ομάδων και τη δυνατότητα για παιχνίδι σε δίκτυο μέχρι και 20 παικτών ταυτόχρονα, όπου ο καθένας αντιπροσωπεύει έναν και μόνο παίκτη κάθε ομάδας.

Μπορεί ο τρόπος αναπαράστασης του αγώνα ή η φυσιογνωμία των γραφικών να δίνουν έναν τόνο arcade στο παιχνίδι και να μην έχουν την αληθοφάνεια του FIFA 96, ωστόσο ο χειρισμός των παικτών στα πρότυπα του Sensible Soccer είναι -κατά τη γνώμη μου- το βασικό "ατού" του παιχνιδιού για την επιτυχία του.

Το πρόγραμμα μας διέθεσε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εξίσου καλό με το FIFA 96 με μικρές διαφορές.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	92

92%



COMPuLINK

WINTER CYBERIA '95

Στο γνωστό ξενοδοχείο Holiday Inn επί της οδού Μιχαλακοπούλου διεξήχθη η χειμερινή Cyberia '95 στην οποία το Internet και, όπως είναι φυσικό, η CompuLink είχαν τον πρώτο λόγο. Η εκδήλωση διοργανώθηκε από την Compupress, έλαβε χώρα το τριήμερο 15-17 Δεκεμβρίου και σημείωσε μεγάλη επιτυχία, ενώ από το ειδικά διαμορφωμένο "καφενεδάκι" της CompuLink πέρασαν εκατοντάδες χρήστες της βάσης, μια και η έκθεση στάθηκε αφορμή για να γνωριστούμε καλύτερα και μεταξύ μας. Η Cyberia διεξήχθη για δεύτερη φορά μέσα στο 1995 (προηγήθηκε η Spring Cyberia το Μάιο) και περιελάμβανε σειρά εκδηλώσεων, επιδείξεις προϊόντων (βιβλία, περιοδικά, modems), υπηρεσιών και εφαρμογών καθώς και panels συζητήσεων που αφορούσαν αποκλειστικά σε ζητήματα σχετικά με το Internet.

Ορισμένα από τα πιο ενδιαφέροντα θέματα που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια της έκθεσης ήταν: Ανάπτυξη εφαρμογών στο NET (HTML, VRML, HOT JAVA), Interactive Cameras, Virtual Reality Resources, Εφημερίδες - Περιοδικά στο NET, Computer Science Resources, Business & Financial Resources, Διαφήμιση στο NET και Sport Resources στο NET. Με ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρακολούθησαν οι ακροατές το panel με θέμα "Internet και Ελληνική πραγματικότητα", στο οποίο συμμετείχαν οι κ.κ. Νίκος Δήμου (Συγγραφέας), Φοίβος Τζαβελάκος (Ταμίας της Ενωσης Ελλήνων Χρηστών Internet), Θεόδωρος Καρούνος (Υπεύθυνος Network Operation Center ΕΜΠ), Μαρία Λαζαρίμου (Διαφημίστρια, Alector Direct) και Γιώργος Λυγεράκης (Διευθυντής CompuLink Network A.E.).

Σημαντικά και αυτόν το μήνα τα νέα της βάσης μας, αγαπητοί φίλοι. Θα τολμούσα μάλιστα να τα χαρακτηρίσω "συνταρακτικά"! Ας μπούμε όμως κατευθείαν στο "ψητό", καθώς σίγουρα έχουμε πολλά να πούμε...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ALL DAY AND ALL OF THE NIGHT

Η 1η Δεκεμβρίου ήταν μία ιστορική ημέρα για την CompuLink, καθώς όλοι οι χρήστες αντίκρισαν μπαίνοντας ένα μήνυμα από το διευθυντή του Συστήματος Γ. Λυγεράκη, που φαινόταν σαν... ετεροχρονισμένο πρωταπριλιάτικο ψέμα, ήταν όμως φυσικά πέρα για πέρα αληθινό. Ούτε λίγο ούτε πολύ έλεγε πως το καθιερωμένο δίωρο, που είχαν ως τότε στη διάθεσή τους καθημερινά οι συνδρομητές, μετατρέπεται πλέον, λόγω των γνωστών αυξημένων αναγκών πρόσβασης στο Internet, σε... εικοσιτετράωρο! Η πράγματι εντυπωσιακή αυτή κίνηση, που έγινε χωρίς καμιά επιβάρυνση για όλους ανεξαιρέτως τους συνδρομητές της CompuLink, προκάλεσε όπως ήταν φυσικό ιδιαίτερη αίσθηση και έγινε δεκτή με έκδηλη ικανοποίηση. Ενας μικρός προβληματισμός σχετικά με το αν θα παρατηρείται στο εξής καθυστέρηση στη διαδικασία σύνδεσης με τη βάση, αφού οι γραμμές δεν θα "πέφτουν" πλέον μετά το τέλος του δίωρου, ενώ ο συνωστισμός των χρηστών -ειδικά τις ώρες αιχμής- θα είναι μεγάλος, σύντομα έπαψε να υφίσταται με την ανακοίνωση της παραγγελίας 60 ακόμα τηλεφωνικών γραμμών από τον ΟΤΕ, οι οποίες θα προστεθούν στις ήδη υπάρχουσες. Η συνοπτική γραμμή της CompuLink είναι πλέον μία, η 9242220 στα 28.800, ενώ η 9244301 στα 14.400 καταργήθηκε, αφού αυτά τα modems αντικαταστάθηκαν στο σύνολό τους με 28άρια. Οι υπόλοιπες (απλές) γραμμές της CompuLink αυτήν τη στιγμή είναι: 9227665, 9218470 και επίσης οι βοηθητικές (8 μ.μ - 8 π.μ. τις καθημερινές και όλη τη μέρα τα Σαββατοκύριακα) 9228447, 9229128, 9227606, 9229068, 9229733 και 9227447. Ολες οι γραμμές είναι στα 28.800.

ΝΕΟΙ ΚΟΜΒΟΙ

Δύο νέοι κόμβοι ξεκίνησαν ήδη για τα καλά τη λειτουργία τους, μπαίνοντας στη μεγάλη οικογένεια της CompuLink, O Colossus της Ρόδου (τι πιο ταιριαστό αλήθεια ως όνομα) και η Electra της Λάρισας είναι πλέον γεγονός, στοχεύοντας στην εξυπηρέτηση δύο μεγάλων ομάδων χρηστών με προέλευση τα Δωδεκάνησα και τη Θεσσαλία αντίστοιχα.

Ετσι, αυτήν τη στιγμή η CompuLink μπορεί πλέον να υπερηφανεύεται πως καλύπτει την Ελλάδα "απ' άκρου εις άκρον", ενώ βέβαια δεν πρόκειται να σταματήσει εκεί, αφού τα σχέδια επέκτασης και σε άλλες πόλεις συνεχίζονται με γρήγορους ρυθμούς...

GAIA

Στα πλαίσια της χειμερινής Cyberia έγινε και η πρώτη επίσημη διάθεση της ολοκληρωμένης έκδοσης της GAIA, του νέου προγράμματος που κατασκεύασε ο Δημοσθένης Ποσειδών αποκλειστικά για την Anubis Software και παρουσιάστηκε αναλυτικά σε επίδειξη που έγινε την τελευταία ημέρα της έκθεσης. Θυμίζουμε πως πρόκειται για ένα πλήρες πρόγραμμα επικοινωνίας, ειδικά κατασκευασμένο για την CompuLink, που διαθέτει εντυ-

WINTER CYBERIA '95





πωσιακό γραφικό περιβάλλον για σχεδόν κάθε λειτουργία της βάσης, ενώ απλοποιεί λειτουργίες όπως το mail, το γράψιμο και η ανάγνωση μηνυμάτων σε διασκέψεις, το κατέβασμα αρχείων, η πρόσβαση στο Internet κ.λπ. Είναι πράγματι φανταστικό να βλέπεις διαδικασίες που θεωρούνταν ιδιαίτερα χρονοβόρες να εκτελούνται πλέον με ένα-δυο κλικ του mouse. Η Gaia λειτουργεί κάτω από Windows 3.1 ή Windows 95 και κοστίζει 9.000 δρχ., ενώ ήδη στη Cyberia οι περισσότεροι έφευγαν με... ένα πακέτο στο χέρι!

Σε μια σύντομη "ηλεκτρονική" συνομιλία που είχαμε με το δημιουργό της Gaia, μας εξομολογήθηκε πως διάλεξε αυτό το όνομα επειδή συμπαθεί ιδιαίτερα τη θεωρία του ολοζώντανου πλανήτη που λέγεται Γαία, το δε πρόγραμμα είναι ένας συνδυασμός Visual Basic 3.0 και VC++ 1.5.

Στα μελλοντικά σχέδιά του συμπεριλαμβάνεται η 32μπιτη έκδοση, η πλήρης ενσωμάτωση Internet δυνατοτήτων και εσωτερικού Web browser, καθώς και η μετατροπή της CompuLink σε multimedia περιβάλλον. Σίγουρα λοιπόν μας περιμένουν πολλές ακόμα εκπλήξεις στο μέλλον.

Αξίζει μάλιστα να σημειωθεί πως, όπως ανακοίνωσαν οι υπεύθυνοι της CompuLink, οι νέες εκδόσεις της Gaia που θα φέρουν τον ίδιο ακέραιο αριθμό (π.χ. 1.1, 1.5 κ.λπ.) θα διανέμονται δωρεάν στους νόμιμους χρήστες, ενώ θα υπάρχει ειδική τιμή αναβάθμισης στην περίπτωση των versions με αυξημένο ακέραιο αριθμό (2.0, 3.0 κ.λπ.).

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Ας δούμε τώρα ποιες νέες διασκέψεις δημιουργήθηκαν αυτόν το μήνα στην CompuLink, καθώς και τι λένε για αυτές οι ίδιοι οι συντονιστές τους:

Ονομα διάσκεψης: gynaikes (zeus)
Συντονιστής: giokas@zeus

"Η διάσκεψη αυτή αφορά σε εμάς τις γυναίκες και τα προβλήματά μας τόσο εντός όσο και εκτός δικτύου. Μπορείτε να γράφετε εδώ όποιο πρόβλημα σας απασχολεί για να το συζητήσουμε και να ανταλλάξουμε απόψεις. Η διάσκεψη είναι κλειστή μακριά από τα αδιάκριτα βλέμματα. Στο topic meetings μπορούμε να οργανώνουμε περιοδικά συναντήσεις μεταξύ μας, ώστε να γνωριστούμε καλύτερα και να δημιουργηθεί αμοιβαίο κλίμα κατανόησης και εμπιστοσύνης.

Αρχικώς έγραψα ως μέλη όσες γυναίκες του δικτύου μπόρεσα να επισημάνω.

Ελπίζω σύντομα να γίνουμε περισσότερες!"

Ονομα διάσκεψης: omiros (zeus)
Συντονιστές: ilarg@zeus, ksteo@zeus

- Για να καταλάβετε αυτά που λένε οι συντονιστές για τη διάσκεψη, χρειάζεται πρώτα ένας μικρός πρόλογος: Ο ksteo και ο ilarg είναι δύο χρήστες της βάσης σαν όλους τους άλλους, με μία μόνο διαφορά: έχουν στερηθεί την όρασή τους. Αποφάσισαν λοιπόν να δημιουργήσουν μια διάσκεψη μαζί και με άλλους συνδρομητές της CompuLink που έχουν το ίδιο πρόβλημα, ώστε να προωθήσουν ζητήματα του χώρου τους. Ας δούμε όμως τι λένε οι δύο συντονιστές για την omiros:

"Αγαπητοί φίλοι, μια και έχουμε πληθύνει πια στο σύστημα είπαμε να δημιουργήσουμε μια διάσκεψη, με αποκλειστικό αντικείμενο τα δικά μας θέματα. Εδώ θα γίνονται συζητήσεις επί παντός επιστητού, δηλαδή για θέματα που αφορούν στο χώρο, τις οργανώσεις του, διάφορες κοινωνικές δραστηριότητες, ενώ θα υπάρχουν σε ηλεκτρονική μορφή διάφορα κείμενα κάθε ενδιαφέροντος, οσμής, χρώματος και γεύσης, με σκοπό ...την καταβρόχθισή τους. Τέλος, θα θέλαμε να επισημάνουμε πως η διάσκεψη αυτή θα είναι κλειστή και σε αυτήν θα συμμετέχουν de facto όλοι οι συνάδελφοι χρήστες του συστήματος, αλλά και οι φίλοι τους."

Ονομα διάσκεψης: top-10-f (zeus)
Συντονιστής: milkman@pharos

"Χαιρετώ όλους τους φίλους της μουσικής! Αυτή η διάσκεψη δημιουργήθηκε με σκοπό την κατάρτιση ενός TOP-10 ξένης μουσικής για να δούμε όλοι οι clinkάδες τι ακούγεται τέλος πάντων περισσότερο μέσα σε αυτό το Δίκτυο."

Ονομα διάσκεψης: macintosh (macedon)
Συντονιστής: sikelos@macedon

"Εδώ φυσικά θα βρείτε μερικά από τα απαραίτητα αρχεία για τη γραφική σύνδεση του Mac με τον Κυβερνοχώρο, mailers, cyberutilities και γενικά όλα αυτά που θα κάνουν ευκολότερη και πιο ευχάριστη την πρόσβαση στο Internet. Νέες εκδόσεις, upgrades κ.λπ. θα τοποθετούνται ελπίζω σύντομα στο σχετικό topic!

Επίσης, στο topic utilities, θα βρείτε επεκτάσεις, ρυθμίσεις, ήχους, γραμματοσειρές, εφαρμογές, έγγραφα, modules, drivers, toolboxes, guides, libs, scripts, icons, FAQs. Θέλετε και άλλα;"

Ονομα διάσκεψης: dj (pharos)
Συντονιστής: mardix@pharos

"Νέα διάσκεψη... νέο αίμα! Να, λοιπόν, που μετά από κόπους κάποιων ημερών, μπορώ επιτέλους να δώσω ζωή σε μια διάσκεψη πολύ νεανικού ενδιαφέροντος. Πιστεύω να συμβάλετε στην προσπάθειά μου με ιδέες και διάφορα μηνύματα, τα οποία, βέβαια, να είναι σχετικά με το θέμα της διάσκεψης, δηλαδή ΜΟΥΣΙΚΗ!

Εχω μια πείρα περίπου 8 χρόνων γύρω από το αντικείμενο... DJ... και πιστεύω ότι θα μπορέσω να αντεπεξέλθω στις απαιτήσεις! Αυτήν τη στιγμή είμαι παραγωγός στον SMART FM στους 100.7. Οποιος θα ήθελε να με απολαύσει από το ραδιόφωνο, δεν έχει παρά να το ανοίξει καθημερινά από Δευτέρα μέχρι και Παρασκευή στις 2 το μεσημέρι... και να απολαύσει την καλή μουσική!

Κάθε βδομάδα θα ενημερώνεται το topic top-10 με νέες εισόδους... και άλλα ενδιαφέροντα πράγματα! Ευχαριστώ όλους σας και εις το επανιδείν."

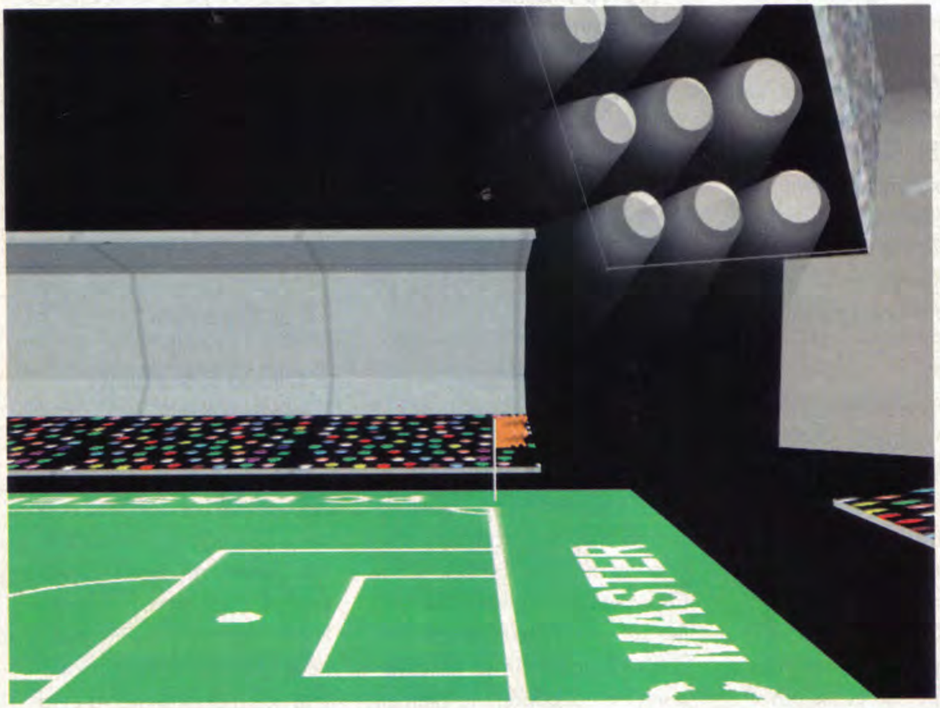
Ονομα διάσκεψης: moto (zeus)
Συντονιστής: brown@zeus

"Welcome my friends! Καλώς ήρθατε στο μπαράκι, στο στέκι όπου θα συζητάμε για καθετί που αφορά στη σχέση μας και τις εμπειρίες μας με τη μοτοσικλέτα!! Η διάσκεψη είναι ανοιχτή για όλους τους φίλους που βρίσκονται ήδη ή σκέφτονται να ενταχθούν στο θαυμαστό κόσμο του μοτοσικλετιστών. Σας καλωσορίζω λοιπόν και πιστεύω ότι ο καθένας μας θα μοιραστεί τις όμορφες και πολλές φορές απίθανες εμπειρίες του με τους υπόλοιπους φίλους, ενώ ταυτόχρονα θα μπορέσει να διδάξει και να διδαχθεί πολλά πράγματα που έχουν να κάνουν με την αγαπημένη μας φίλη, τη μοτοσικλέτα!!

Οπως, δε, συνηθίζεται να λέμε, άντε και καλά πλαγιάσματα!!"

Κάπου εδώ, όμως, η περιήγησή μας στον κόσμο της CompuLink τελείωσε και γι' αυτόν το μήνα. See you all soon! ■

3D STUDIO Μύθοι και πραγματικότητα



Το "PC Master" βγήκε νικητής στη χριστουγεννιάτικη μάχη με τους κουραμπιέδες και βάζει γκολ στο 90'. Ποδοσφαιρικό το θέμα με το οποίο ασχολούμαστε και αυτόν το μήνα.

του Κώστα Καρπούζη

Σ τα προηγούμενα τεύχη παρουσιάσαμε κάποιους τρόπους μοντελοποίησης τρισδιάστατων αντικειμένων μέσα από το 3D Studio. Τα αντικείμενα αυτά όμως είναι σχετικά περιορισμένα σε ποικιλία, ενώ συχνά πρέπει να καταφύγουμε σε μεθόδους δύσκολες και χρονοβόρες. Ευτυχώς, με κατάλληλη χρήση των υλικών που αναθέτουμε στα αντικείμενά μας, μπορούμε να παραστήσουμε και να αποδώσουμε επιφάνειες με δύσκολη γεωμετρία, χωρίς να χρειάζεται να τις μοντελοποιήσουμε αναλυτικά. Αυτό γίνεται με χρήση των κατάλληλων μετασχηματισμών - maps. Στο tutorial αυτού του μήνα βλέπουμε πώς μπορούμε να αποδώσουμε τη δέσμη φωτός ενός προβολέα, που αλλιώς δεν θα φαινόταν στην τελική εικόνα μας. Δεν πρέπει να ξεχνάμε πως το 3D Studio κάνει τη σύμβαση ότι οι φωτεινές πηγές δεν είναι ορατές και ότι το φως των αντικειμένων που είναι αυτόφωτα (self - illuminated) δεν φωτίζει τα υπόλοιπα αντικείμενα της σκηνής. Αφού λοιπόν ορίσουμε τον προβολέα μας, δημιουργούμε έναν κώνο, παρόμοιο με αυτόν που μας δείχνει το 3D Studio, αν επιλέξουμε το show cone στο πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται κατά τη δημιουργία της φωτεινής πηγής. Με την εντολή modify/object/attributes ορίζουμε ότι ο κώνος αυτός δεν θα δέχεται ούτε θα δημιουργεί σκιές. Κατόπιν δημιουργούμε ένα αυτόφωτο υλικό γκρίζου χρώματος και ορίζουμε ως μετασχηματισμό διαφάνειας (opacity map) μια greyscale εικόνα με διαβάθμιση από άσπρο ως μαύρο. Ο μετασχηματισμός έχει την έννοια ότι τα άσπρα τμήματα της εικόνας αντιστοιχούν σε αδιαφανή τμήματα του αντικειμένου, τα μαύρα σε τελείως διαφανή και τα υπόλοιπα κάπου ενδιάμεσα. Μια παρόμοια χρήση του opacity mapping είναι η εφαρμογή του μαζί με ένα όμοιο texture map - φωτογραφία, όταν είναι δύσκολο να μοντελοποιήσουμε τα αντίστοιχα αντικείμενα του περιβάλλοντός μας, όπως για παράδειγμα μια πολύπλοκη καγκελόπορτα: αν έχουμε μια φωτογραφία της και ακολουθήσουμε τα παραπάνω βήματα, χρησιμοποιώντας τη φωτογραφία σαν texture και opacity map, τότε για μακρινές λήψεις το αποτέλεσμα θα είναι μάλλον ικανοποιητικό. Δείτε το και μόνοι σας στις επόμενες σελίδες.

TOY SORRY...

Διαβάσαμε έντρομοι τον προηγούμενο μήνα σε περιοδικό του χώρου ένα κείμενο για το "Toy story", το πιο πρόσφατο δημιούργημα της πιο γνωστής (και από πρόσφατες ταινίες όπως το Speed και το Waterworld) και ιστορικής ίσως εταιρίας παραγωγής Computer Generated Imaging (CGI), της Disney σε συνεργασία με την Pixar. Το κείμενο με λίγα λόγια, αν και παραδεχόταν την τεχνική τελειότητα της ταινίας, χαρακτήριζε τους "ηθοποιούς" ως άχαρους και την ταινία ως αδιάφορη και αντίγραφο των αμερικανικών προτύπων. Χωρίς να πιστεύουμε ότι οι συντελεστές του έργου χρειάζονται κάποια υπεράσπιση, παραθέτουμε λίγα λόγια ως φανατικοί του χώρου και γενικά της computer art: Ανεξάρτητα από το αισθητικό αποτέλε-

σμα, τέτοιες προσπάθειες φέρνουν τον άσχετο από υπολογιστές κόσμο κοντά στο δικό μας χώρο και διαλύουν κάθε φοβία και μυστικισμό γύρω από το CGI. Σε αυτό βοηθούν και οι γνωστοί ηθοποιοί που δανείζουν τις φωνές τους στους πρωταγωνιστές (ο μεγάλος Tom Hanks και ο Tim Allen, γνωστός από τον "Αϊ-Βασίλη μου" και το τηλεοπτικό "Home Improvement"). Και τελικά, οι πρωταγωνιστές είναι παιδικά παιχνίδια - ένας ξύλινος cow boy και ένας αστροναύτης - και είναι φυσικό η κίνησή τους να μην ακολουθεί ακριβώς τη μηχανική του ανθρώπινου σώματος. Παρ' όλα αυτά, οι κινήσεις και οι εκφράσεις τους είναι τόσο φυσικές και συμπαθητικές, που κάνουν να φαίνεται πιστευτή η εμψύχωση των παιχνιδιών αυτών. Επίσης, το ανθρώπινο δυναμικό κάνει την ταινία επιτυχημένη - δεν είναι ούτε οι υπολογιστές ούτε το φοβερό RenderMan που χρησιμοποιήθηκε για την απόδοση. Δεν είναι όλες οι ταινίες φτιαγμένες για προβληματισμό και φιλοσοφία - κάποιες απλά μας κάνουν να χαμογελάμε και να γυρνάμε στα παιδικά μας χρόνια...

ΚΛΕΙΣΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΘΥΡΑ ΣΑΣ

Περιδιαβαίνοντας στο Internet διαβάσαμε το εξής καταπληκτικό: "Microsoft is not the answer. Microsoft is the question. No is the answer" (η Microsoft δεν είναι η απάντηση, είναι η ερώτηση και η απάντηση είναι όχι...). Παρ' όλα αυτά αρκετοί χρήστες επιμένουν να δοκιμάζουν την υπομονή τους και να δυσκολεύουν τη ζωή τους, χρησιμοποιώντας το 3D Studio μέσα από περιβάλλον Windows 3.1/95/ NT (Και αυτό δεν είναι τίποτα. Αλλοι περιμένουν εννιά χρόνια να δουν πρωτάθλημα...) Αν λοιπόν θέλετε να δοκιμάσετε και εσείς την τύχη σας, φροντίστε να δηλώσετε στο system.ini σας και στην παράγραφο 386Enchanced το αρχείο pharlap.386. Ακόμα πρέπει να φροντίσετε να δώσετε πλήρη προτεραιότητα και full screen mode στο 3D Studio (όχι, παίζουμε) και να έχετε την ίδια ανάλυση εικόνας και βάθος χρώματος στο 3DS και στα Windows. Αν τίποτα δεν δουλέψει παρά τις προσπάθειές σας, μη φοβηθείτε. Αλλωστε η Autodesk αναφέρει ρητά πως το 3D Studio είναι πρόγραμμα DOS και ως τέτοιο πρέπει να χρησιμοποιείται.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ...

Αρκετοί αναγνώστες της στήλης ρωτούν πώς μπορεί κανείς να δημιουργήσει και να αποδώσει βουνά ή παρόμοιες επιφάνειες στο 3D Studio. Ενας πολύ απλός τρόπος να γίνει αυτό είναι να χρησιμοποιήσει κανείς τα μοντέλα από το Vista Pro (του οποίου η πρώτη έκδοση βρίσκεται στο CD-ROM του βιβλίου Inside 3D Studio).

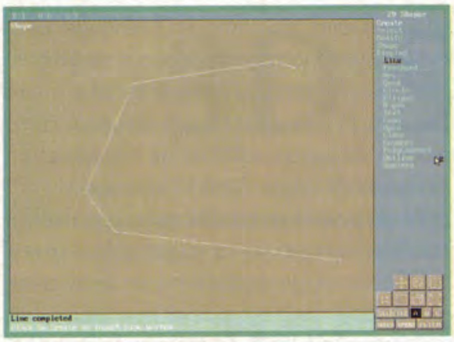
Εκεί υπάρχουν έτοιμα μοντέλα από πολλά πραγματικά βουνά (δυστυχώς όχι ελληνικά), τα οποία μπορούμε είτε να σώσουμε σε μορφή .DXF και να τα εισαγάγουμε στο 3D Editor είτε να τα αποδώσουμε μέσα από το ίδιο το Vista Pro και να χρησιμοποιήσουμε την εικόνα που θα προκύψει ως background. Στη δεύτερη περίπτωση θα πρέπει



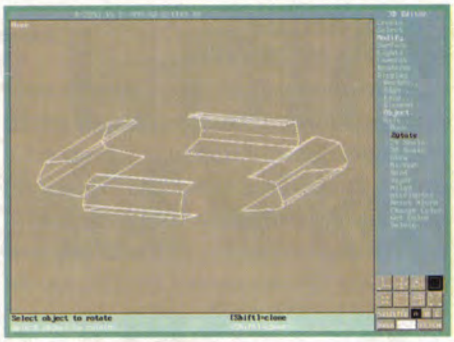
να αρκεστεί κανείς σε μια στατική εικόνα, ενώ για την πρώτη θα πρέπει να είναι προετοιμασμένος για τεράστια αρχεία με εξίσου μεγάλο χρόνο απόδοσης. Μια άλλη λύση είναι τα διάφορα shareware προγράμματα με fractals. Για παράδειγμα, στο Fractint μπορείς να σώσεις ένα fractal βουνό σε αρχείο .DXF και να το χειριστείς όπως πριν. Και στις δυο περιπτώσεις θα πρέπει το αντικείμενό μας να μη δημιουργεί και να μη δέχεται σκιές, αφού υποτίθεται ότι είναι πολύ μακριά και δεν φωτίζεται από το φως της σκηνής (αυτό καθορίζεται με την εντολή modify/object/attributes).

Επίσης πρέπει να του αναθέσουμε ένα μη γυαλιστερό (matte) υλικό, με texture μια εικόνα όπως η asphalt.jpg. Μια άλλη συχνή ερώτηση στα γράμματά σας είναι το πώς μπορεί κανείς να δημιουργήσει ένα background για τη σκηνή του, το οποίο θα αλλάζει προσανατολισμό και θέση ανάλογα με τη γωνία από την οποία το βλέπουμε. Είναι γενικά δύσκολο να καταφέρουμε να γίνει πιστευτό ένα τέτοιο εφέ, αφού αν στο φόντο μας υπάρχουν αρκετά αντικείμενα, αυτά πρέπει να μετακινούνται σε διαφορετικό βαθμό κάθε φορά. Αυτό το φαινόμενο - στη βιβλιογραφία αναφέρεται ως parallax scrolling - μπορεί να το παρατηρήσει κανείς ταξιδεύοντας με αυτοκίνητο σε έναν ανοιχτό δρόμο: τα αντικείμενα που φαίνονται πλάγια και στο βάθος δείχνουν, λόγω προοπτικής, να κινούνται με μικρότερη ταχύτητα από αυτά που είναι πιο κοντά. Σε απλές περιπτώσεις πάντως μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα μεγάλο box κάθετα και πίσω από το επίπεδο παρατήρησης και να του αναθέσουμε ένα υλικό με texture την εικόνα που θέλουμε ως background. Και πάλι το αντικείμενό μας πρέπει να μη δέχεται σκιές - αφού θεωρούμε ότι είναι σχετικά μακριά- και να μην είναι γυαλιστερό. Αν θέλουμε να δημιουργήσουμε την εντύπωση ότι και ο ουρανός κινείται (π.χ. να κινούνται τα αστέρια το βράδυ), κάνουμε το ίδιο αλλά με μια μεγάλη σφαίρα αυτήν τη φορά, που θα περικλείει όλη τη σκηνή μας και θα έχει ως texture μια ανάλογη εικόνα. Τέλος, ένας αναγνώστης μας ρωτάει πώς μπορούμε να προσομοιώσουμε την επιφάνεια της θάλασσας. Κάτι τέτοιο είναι από τα πιο δύσκολα εφέ σε υπολογιστές, ειδικά όσον αφορά στην ανάκλαση πάνω στο νερό και την κίνησή του σε αρχεία εμψύχωσης (animation).

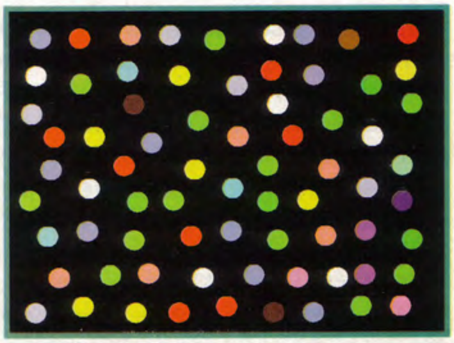
Μια απλή λύση είναι να φτιάξουμε ένα επίπεδο αντικείμενο με τις αντίστοιχες διαστάσεις, να του αναθέσουμε ένα σχετικά γυαλιστερό υλικό και να εφαρμόσουμε σε αυτό το εξωτερικό πρόγραμμα ripple.pxp. Μετά, κρύβουμε στο Keyframer τα νέα αντικείμενα που δημιουργήθηκαν και κάνουμε morph το αρχικό επίπεδο αντικείμενο στα υπόλοιπα. Για παράδειγμα, στο frame 10 κάνουμε morph στο πρώτο, στο 20 στο δεύτερο κ.ο.κ. Για οποιαδήποτε άλλη απορία ή ιδέα μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας στη διεύθυνση του περιοδικού ή μέσω του Internet με e-mail στο kkarpou@theseas.softlab.ece.ntua.gr και μέσω του WWW στο http://www.softlab.ntua.gr/kkarpou. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλή διασκέδαση και think three - D!



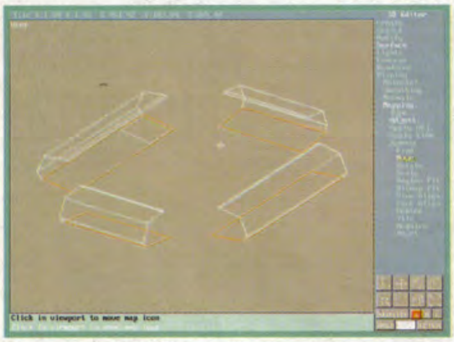
1 Ας αρχίσουμε με τις κερκίδες. Δημιουργούμε το προφίλ τους στο 2D Shaper, δίνουμε create/line/outline και, κατά τα γνωστά, του δίνουμε όγκο στο 3D Lofter.



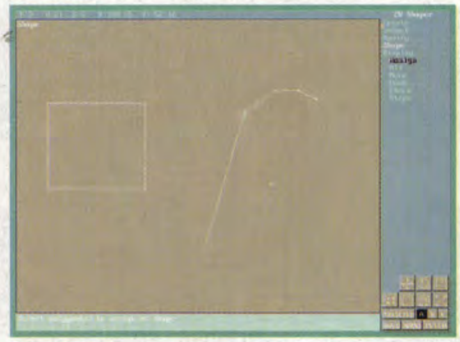
2 Χρειαζόμαστε δύο μεγάλα και δύο μικρότερα τμήματα. Αφού τα δημιουργήσουμε, τα τοποθετούμε κάθετα μεταξύ τους, όπως φαίνεται στην εικόνα. Πρέπει τώρα να δημιουργήσουμε ένα ενδιαφέρον texture για τις κερκίδες μας.



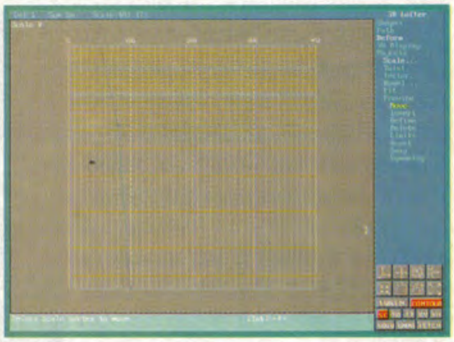
3 Στο Paintbrush ή σε κάποιο άλλο παρόμοιο πρόγραμμα ζωγραφίζουμε μια τέτοια εικόνα. Με κάθε κυκλάκι συμβολίζουμε τους φιλάθλους στην κερκίδα. Φροντίστε λοιπόν να βάλετε αρκετά, γιατί ο πρόεδρος παραπονιέται ότι δεν πάτε στο γήπεδο...



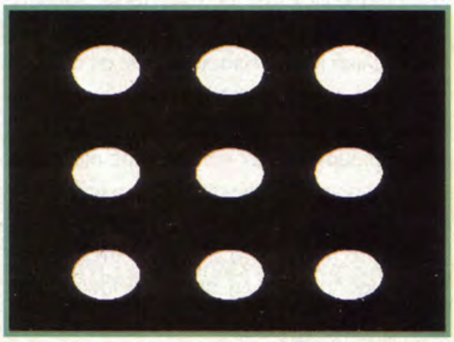
4 Κατόπιν ορίζουμε ένα υλικό με αυτό το texture και το αναθέτουμε στις πλευρές που είναι επιλεγμένες (κόκκινες). Χρησιμοποιούμε την εντολή mapping/adjust/face align για να κάνουμε το mapping icon παράλληλο με τις κερκίδες και την scale για να το κάνουμε περίπου τετράγωνο. Μετά δίνουμε apply element στις πλευρές που έχουμε επιλέξει.



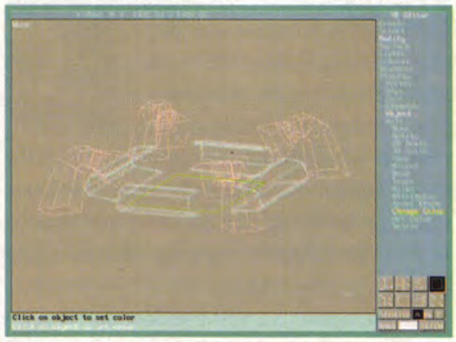
5 Για τους προβολείς εισάγουμε στο 3D Lofter ένα τετράγωνο ως shape και ως path τη γραμμή του σχήματος. Φροντίστε η γραμμή αυτή να μην έχει πολύ οξείες γωνίες που θα οδηγήσουν σε άκυρη γεωμετρία στο επόμενο βήμα.



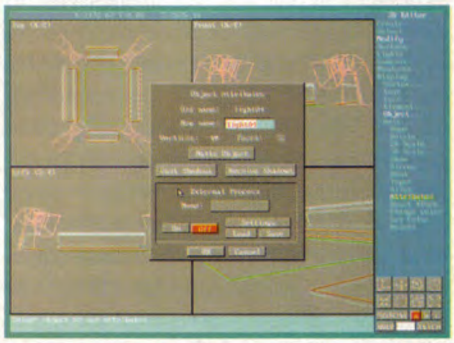
6 Στο 3D Lofter δίνουμε deform/scale/insert και move για να δημιουργήσουμε τη γραμμή του σχήματος. Αυτή δείχνει τη μεγέθυνση ή σμίκρυνση (για τιμές κάτω του 100%) που θα υποστεί το τετράγωνό μας κατά μήκος του μονοπατιού.



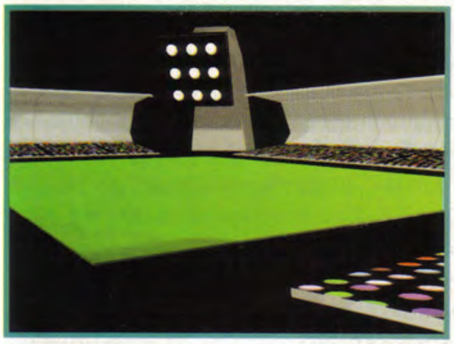
7 Σχεδιάζουμε το υλικό της κεφαλής του προβολέα. Αν δώσουμε display/user view/align, μπορούμε να φέρουμε το παράθυρό μας παράλληλα με την κεφαλή και να βοηθηθούμε στην τοποθέτηση του mapping icon. Εδώ δίνουμε mapping/adjust/region fit και επιλέγουμε το εμπρός τμήμα του προβολέα.



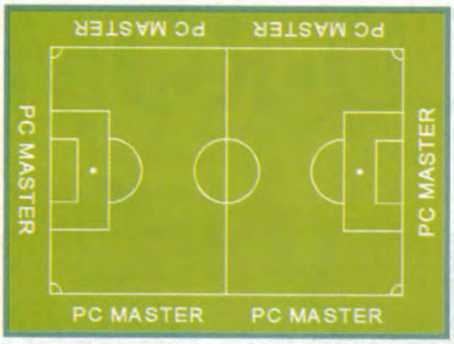
8 Εδώ φαίνεται η πλήρης γεωμετρία της σκηνής μας. Αν επιλέξουμε όλους τους προβολείς και δώσουμε modify/object/change color, μπορούμε να έχουμε πρόσθετα selection sets, αφού μπορούμε να κάνουμε select/object/by color. Μόνη προϋπόθεση το display μας να υποστηρίζει τουλάχιστον 16 χρώματα.



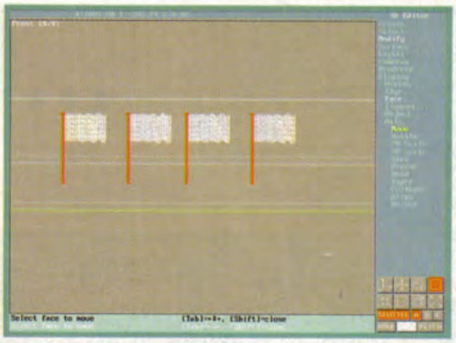
9 Επειδή δεν θέλουμε οι προβολείς μας να ρίχνουν σκιές στο γήπεδο, αφού θεωρούμε ότι βρίσκονται πίσω από το φωτισμό του, αθήνουμε τις επιλογές cast και receive shadows στο πλαίσιο διαλόγου του modify/object/attributes.



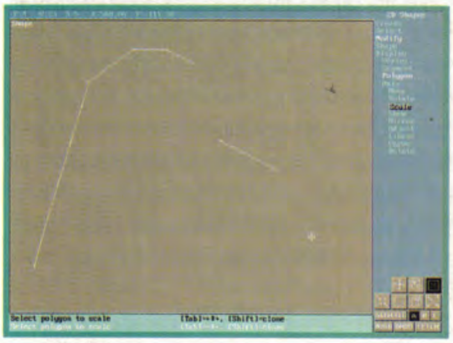
10 Εδώ φαίνεται μια πρώτη απόδοση του γηπέδου μας. Βλέπω ότι γεμίσαμε το γήπεδο και θα είναι ευχαριστημένος ο πρόεδρος (και θα κάνει και μεταγραφές).



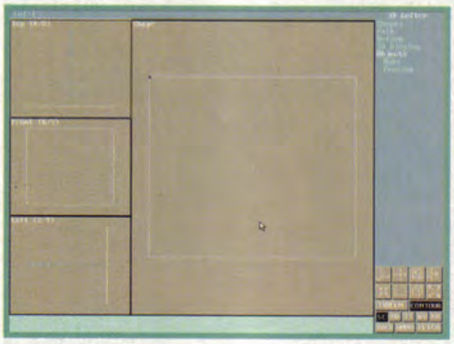
11 Για τον αγωνιστικό χώρο χρειαζόμαστε μια εικόνα σαν αυτή που φαίνεται εδώ. Αν νομίζετε ότι η ομάδα σας δεν θα έχει επιτυχία από το σημείο του πέναλτι, μπορείτε να παραλείψετε την αντίστοιχη βουλίτσα...



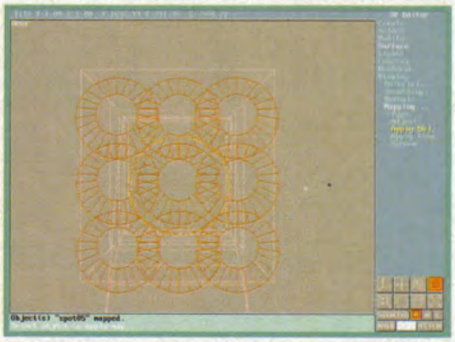
12 Κατόπιν, εισάγουμε με merge μια σημαία από το αρχείο flagmorf.3ds. Επιλέξτε ένα μόνο από τα αντικείμενα του αρχείου και δώστε του σωστές διαστάσεις με modify/element/scale. Κατόπιν, δώστε στη σημαία ένα υλικό σαν το orange plstc και αντιγράψτε την άλλες τρεις φορές.



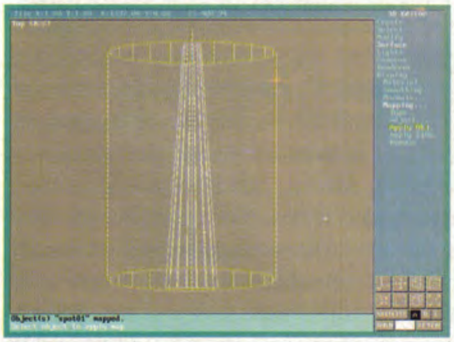
13 Για να δημιουργήσουμε τώρα τους κώνους που θα δείχνουν το φως των προβολέων, αρχικά επιλέγουμε το τελευταίο από τα διανύσματα του μονοπατιού που χρησιμοποιήσαμε πριν. Ετσι οι κώνοι θα είναι ορισμένοι κάθετα προς την κεφαλή.



14 Αυτή είναι η προηγούμενη κατάσταση του 3D Lofter. Αντικαθιστούμε το shape με έναν κύκλο και εναλλακτικά χρησιμοποιούμε το προηγούμενο path διαγράφοντας με path/delete vertex τα τμήματα που δεν μας ενδιαφέρουν.



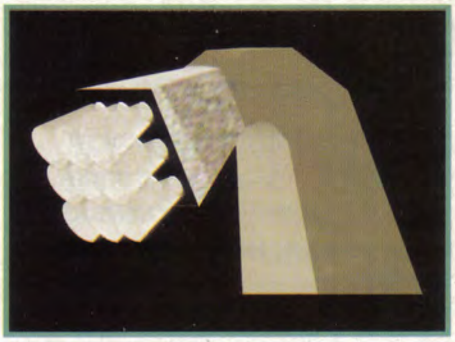
15 Ιδού ένα δείγμα του προβολέα. Προσέξτε το mapping να είναι cylindrical και κάθετο στον γενέτορα των κώνων.



16 Αν δώσουμε mapping/adjust/face align, επιλέξουμε μια από τις πλευρές του κώνου και κάνουμε center πάνω σε αυτόν, θα μας προκύψει αυτή η εικόνα. Το μόνο που μένει είναι να περιστρέψουμε το icon γύρω από τον εαυτό του, δίνοντας rotate με πατημένο local axis icon (το τελευταίο της πρώτης σειράς στα εικονίδια κάτω δεξιά).



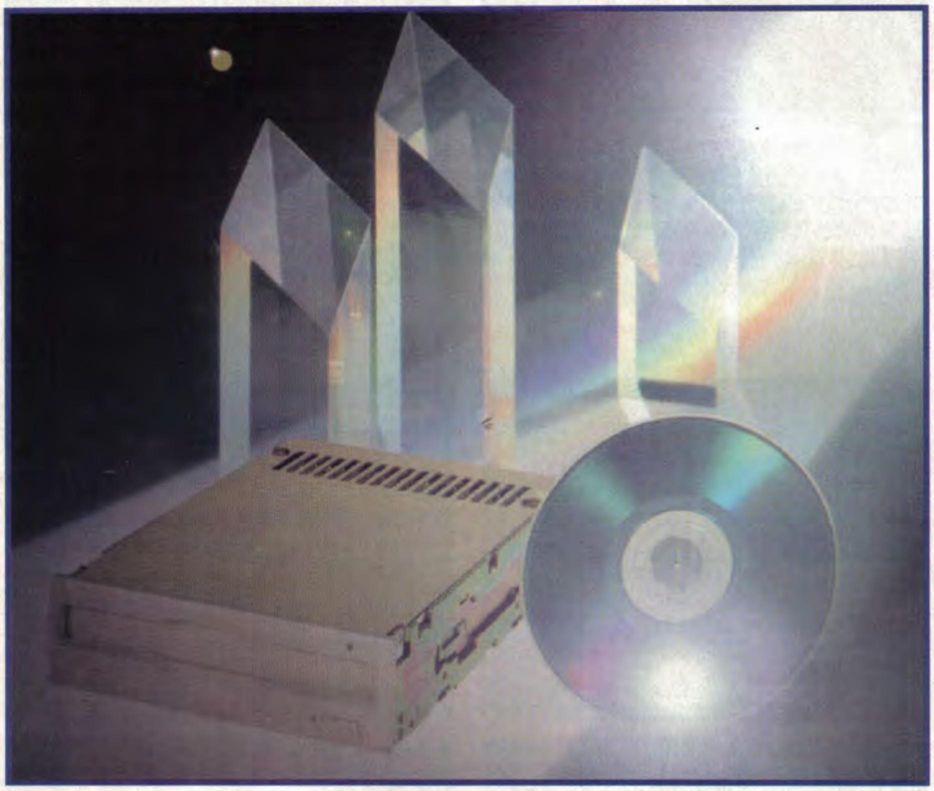
17 Το texture και opacity map για τους κώνους φαίνεται στην παραπάνω grayscale εικόνα και μπορεί να δημιουργηθεί με οποιοδήποτε πακέτο διαθέτει gradient fill. Η ανάλυση δεν χρειάζεται να είναι πολύ μεγάλη, αφού το αποτέλεσμα θα φαίνεται στο βάθος της εικόνας.



18 Και να το αποτέλεσμα. Προσθέστε το στο υπόλοιπο γήπεδο και ακούστε τις ιαχές των φιλάθλων να δονούν την ατμόσφαιρα: "2-1 στο 91', 2-1 στο 91'.

Ραντεβού τον επόμενο μήνα με περισσότερα γκολ και χαμένα πέναλτι.

...CD-ROM



Η τεράστια αποθηκευτική ικανότητα που έχουν τα CD-ROMs, σε συνάρτηση με το χαμηλό κόστος τους, αποδέσμευσε τα PCs από τα όρια, τα οποία μέχρι πρόσφατα είχαν επιβάλει τα Floppy Disks...

του Παναγιώτη Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Πριν από δεκαπέντε χρόνια και ύστερα από πολύχρονες εργαστηριακές έρευνες ανακοινώθηκε η διάθεση στην αγορά ενός νέου προϊόντος, που σιγά σιγά σήκωσε όλο το βάρος του νέου ψηφιακού κόσμου, στον οποίο ήδη ζούμε. Το όνομά του ήταν Compact Disc (CD) και οι εταιρίες που το ανέπτυξαν ήταν οι πολύ γνωστές μας Philips και Sony.

Στην αρχή, ως CD-Audio, εισήγαγε μία καινούρια αντίληψη σε αυτό που ονομάζουμε υψηλή πιστότητα (Hi-Fi) και επέφερε σε πολλούς μουσικόφιλους ενθουσιασμό με την άψογη, αν και λίγο ψυχρή αρχικά, ακουστική, την οποία πρόσφεραν τα σχεδόν 75 λεπτά μουσικής που χωρούσε. Αργότερα, πήρε και άλλες μορφές, η κυριότερη από τις οποίες ήταν αυτή του CD-ROM. Με τη μορφή αυτή κατέκτησε το χώρο των υπολογιστών, παρέχοντας τη δυνατότητα αποθήκευσης δεδομένων όγκου μέχρι και 650 MB και βάζοντας υποψηφιότητα για την κατάκτηση της πρώτης θέσης, από πλευράς ευκολίας και αξιοπιστίας, στον τομέα των αποθηκευτικών μέσων μεγάλου όγκου δεδομένων, την οποία και κέρδισε αμέσως μετά την εμφάνιση και τη δυναμική παρουσία των εφαρμογών πολυμέσων (multimedia), ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του '80. Παράλληλα, όμως, εμφανίστηκαν και διάφορες άλλες "μεταλλάξεις" του (Photo CD, CD-Interactive, CD-Recordable κ.ά.), που - άλλοτε γρήγορα και εύκολα και άλλοτε αργά και δύσκολα - κατακτούσαν σημαντικά μερίδια της αγοράς.

Σήμερα πια, δεν νοείται υπολογιστής χωρίς οδηγό ανάγνωσης CD-ROM, για πολλούς και σημαντικούς λόγους: τα προγράμματα έχουν μεγαλώσει και απαιτούν πολλές, συχνά δεκάδες, δισκέτες, ενώ τα παιχνίδια αρχίζουν σιγά σιγά να μη χωρούν ούτε σε ένα CD-ROM! Ετσι, η ευκολία που προσφέρει, σε σχέση με το ενοχλητικό βάλε-βγάλε των δισκετών, καθώς και η ταχύτητα ανάγνωσης και εγκατάστασης των προγραμμάτων και των παιχνιδιών, είναι τα βασικά στοιχεία που καθιστούν το CD-ROM απαραίτητο σε κάθε νέο υπολογιστή και το πρώτο συμπλήρωμα ενός ήδη υπάρχοντος υπολογιστικού συστήματος.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ας δούμε τώρα λίγα στοιχεία για την κατασκευή τόσο της ίδιας της συσκευής ανάγνωσης CD-ROM όσο και του μέσου, δηλαδή του συμπαγούς δίσκου - ή, όπως επικράτησε στα ελληνικά, του οπτικού δίσκου (CD-ROM) - και ας παρακολουθήσουμε τη διαδρομή που ακολουθεί ο τελευταίος από τη δημιουργία του στο κατάλληλο εργοστάσιο μέχρι το σπίτι μας.

Κάθε δίσκος CD-ROM, διαμέτρου 12 εκατοστών (περίπου 4.75 ιντσών), είναι φτιαγμένος από γυαλί ή πλαστικό (καθαρό πολυανθρακικό υλικό). Η επάνω πλευρά του (στην οποία τυπώνονται και τα γράμματα) είναι καλυμμένη από ένα λεπτότατο φύλλο χρυσού, ενώ η κάτω πλευρά (την οποία διαβάζει η ακτίνα laser) είναι καλυμμένη από ένα λεπτότατο φύλλο αλουμινίου, που της προσδίδει μία ιδιαίτερη ανακλαστικότητα και το οποίο με τη σειρά του καλύπτεται από ένα αντιοξειδωτικό στρώμα ειδικού πλαστικού, που είναι σε θέση να διατηρεί την ανακλαστικότητα του αλουμινίου. Η κατασκευή ενός τέτοιου δίσκου, όπως είναι λοιπόν φανερό, προϋποθέτει εργοστάσια υψηλών προδιαγραφών.



Παρενθετικά, στο σημείο αυτό αξίζει να επισημάνουμε ότι ακόμη και ύστερα από τις πολύχρονες μελέτες, που προηγήθηκαν της έναρξης κατασκευής του CD-ROM, δεν έλειψαν οι αβλεψίες και τα λάθη. Τα πρώτα χρόνια, δεν είχε προσεχθεί όσο έπρεπε η περίμετρος του δίσκου (στα πλάγια) ούτε ο τύπος της μελάνης, με την οποία τυπώνονταν τα γράμματα στην επάνω πλευρά του. Ετσι, παρουσιάστηκαν φαινόμενα διάβρωσης, τα οποία οδήγησαν σε μία πιο επισταμένη μελέτη της διαδικασίας κατασκευής των οπτικών δίσκων, με αποτέλεσμα σήμερα κάθε τέτοιος κίνδυνος να έχει εκλείψει. Πρακτικά, μπορούμε να ισχυριστούμε με αρκετή βεβαιότητα πως κάθε CD είναι σε θέση να "ζήσει" χωρίς προβλήματα για παραπάνω από 50 χρόνια, ίσως και πολύ περισσότερα.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στη διαδρομή του CD-ROM. Η λεπτομερής αναφορά στις διεργασίες που ακολουθούνται κατά την κατασκευή ενός οπτικού δίσκου μάλλον θα κούραζε σε ένα κείμενο όπως αυτό που διαβάζετε αυτή τη στιγμή. Μπορούμε λοιπόν, εν συντομία, να εξηγήσουμε ότι η όλη διαδικασία στηρίζεται στην αποτύπωση ("χάραξη") των δεδομένων (bits) των αρχείων επάνω στη μήτρα (το αρχικό CD, το αποκαλούμενο και "καλούπι" ή "αρνητικό"), με τη βοήθεια δέσμης laser, το φως της οποίας παράγεται από μία πάρα πολύ μικρή εστία, γεγονός που περιορίζει την πιθανότητα διάχυσής του.

Κάθε φωτογραφία αποτυπώνεται με τη γνωστή μας μορφή των δυαδικών δεδομένων - 0 και 1 -, τα οποία αντιπροσωπεύονται αντίστοιχα από επίπεδες επιφάνειες ή κοιλάδες (lands) και κοιλώματα ή όρη (pits), σε μία διαδικασία που απαιτεί πολύ μεγάλο βαθμό ακρίβειας και απόλυτα καθαρό αέρα στο χώρο παραγωγής. Στη συνέχεια, αφού κατασκευαστεί η μήτρα, δημιουργούνται με επιμετάλλωση αντίγραφα CD, τα οποία αποκαλούνται και "μάνες" (μέχρι 10 από κάθε μήτρα), ενώ ύστερα κατασκευάζονται - πάλι με επιμετάλλωση - τα τελικά CDs. Μετά τη συσκευασία και τη διανομή του στα καταστήματα, το CD-ROM φτάνει στο σπίτι μας και τοποθετείται στην κατάλληλη συσκευή ανάγνωσης οπτικών δίσκων (οδηγός CD).

Η συσκευή αυτή μπορεί να είναι εσωτερική, δηλαδή να προορίζεται για το εσωτερικό του υπολογιστή, καταλαμβάνοντας ένα κενό φατνίο 5.25 ιντσών, ή εξωτερική, οπότε τοποθετείται έξω από τον υπολογιστή, σε κάποια κοντινή θέση, ίσως και πάνω στο κουτί της κεντρικής μονάδας του. Το προφανές πλεονέκτημα της εσωτερικής συσκευής είναι η εξοικονόμηση πολύτιμου χώρου. Αν τέτοιο πρόβλημα δεν υφίσταται, συνιστάται η αγορά μίας εξωτερικής συσκευής, η οποία, παρά το κάπως αυξημένο κόστος της, αποτελεί καλύτερη λύση, διότι ελέγχεται καλύτερα, ενώ μπορεί να μεταφερθεί και να τοποθετηθεί ακόμη και σε άλλον υπολογιστή.

Οι συσκευές ανάγνωσης συνδέονται στον υπολογιστή με τη βοήθεια ειδικού ελεγκτή (controller) ή της (απαραίτητης, έτσι και αλλιώς) κάρτας ήχου ή, ακόμη (στη χειρότερη περίπτωση), της παράλληλης πόρτας του υπολογιστή. Επίσης, είναι δυνατή η σύνδεση κατευθείαν στη θέση του δεύτερου σκληρού δίσκου του υπολογιστή (για τις συσκευές IDE CD-Drives ή τις νεότερες Enhanced IDE-CD Drives), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα αξιοποίησης του ακριβότερου σε κόστος πρωτοκόλλου SCSI (Small Computer Systems Interface - Fast SCSI-2), το οποίο, σήμερα πια και μετά την προτυποποίησή του, προσφέρει ευκολία και κυρίως αξιοπιστία κατά τη μεταφορά των δεδομένων και στους PCs, μετά από μία επιτυχημένη πορεία ετών στους υπολογιστές Macintosh. Το πρωτόκολλο αυτό απαιτεί την απόκτηση μίας ειδικής κάρτας SCSI, η οποία φυσικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για πολλές άλλες συσκευές ίδιας τεχνολογίας που θέλουμε να συνδέσουμε στον υπολογιστή. Πάντως, πρέπει να επισημάνουμε πως μερικές κάρτες ήχου έχουν ενσωματωμένο ελεγκτή SCSI, γεγονός που μειώνει σημαντικά το κόστος. Συμπερασματικά, αν δεν σκοπεύετε να εφοδιάσετε το υπολογιστικό σας σύστημα με πολλές ακόμα πρόσθετες συσκευές, οπότε το πρωτόκολλο SCSI θα σας βόλευε πάρα πολύ, σας προτείνουμε τη λύση Enhanced IDE, η οποία σήμερα κυριαρχεί στην αγορά.

Παρενθετικά και για λόγους πλήρους κάλυψης του θέματος, ας αναφέρουμε επίσης και τις ειδικές επιτραπέζιες ή φορητές συσκευές ανάγνωσης CD-Interactive (CD-I Players). Αυτή τη στιγμή κυκλοφορούν τα ακόλουθα μοντέλα: Philips CDI220 (επαγγελματικό), Philips CDI605, Philips CDI310 (φορητό), Philips CDI350 (φορητό), Magnavox CDI450, Magnavox CDI550, Goldstar GDI-11, Yashica/Kyocera Pro1000s. Στις συσκευές αυτές "παίζουν" τα CDs ήχου, τα CD-ROMs και βέβαια τα CD-I, αλλά μην ξεχνάτε 2 σημεία:

α) Πρόκειται για συσκευές, που συνδέονται στην τηλεόραση (εκτός από τις φορητές), οι οποίες έχουν ενσωματωμένη τη δική τους οθόνη) και όχι στον υπολογιστή σας, και

β) Μπορείτε να δείτε δίσκους CD-I και με την κανονική συσκευή CD-ROM (αν βέβαια υποστηρίζει και αυτό το πρότυπο), με την προσθήκη όμως μίας ειδικής κάρτας CD-I στον υπολογιστή σας, η οποία κοστίζει αρκετά.

Ας μην ξεχάσουμε, τέλος, και τις νέες επιτραπέζιες συσκευές ανάγνωσης αλλά και εγγραφής CD-ROM Recordable (CD-R). Για τις συσκευές αυτές ισχύουν παρόμοια τεχνικά χαρακτηριστικά με αυτά που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες παραγράφους, συν φυσικά τη δυνατότητα εγγραφής του δικού σας CD! Τέτοιες συσκευές αρχίζουν ήδη δειλά δειλά να κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτέλεσαν το περσινό μοντέλο της γνωστής εταιρείας Creative Labs, με τιμή μικρότερη των

2.000 δολαρίων στις Η.Π.Α. (εξωτερική συσκευή διπλής ταχύτητας), καθώς και το μοντέλο της Plasmon PD2000 (εσωτερική συσκευή τετραπλής ταχύτητας, με χρόνο εγγραφής ενός CD 650 Mbytes περίπου μισή ώρα!), μοντέλο που έχει έρθει ήδη και στην Ελλάδα και πωλείται σε πολύ ανταγωνιστική τιμή.

ΤΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ

Φυσικά, εκτός από πρωτόκολλο σύνδεσης, πριν από την αγορά μίας συσκευής ανάγνωσης CD-ROM, πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα δύο ακόμη χαρακτηριστικά: την "ταχύτητα" και τη συμβατότητά του.

Ως "ταχύτητα" ενός CD-ROM ορίζουμε το πόσο γρήγορα μπορεί αυτό να μεταφέρει τα δεδομένα από το δίσκο στον υπολογιστή μας. Ανάλογα λοιπόν με την ταχύτητα ανάγνωσης και με βάση την ταχύτητα 150 Kbytes/sec (την ταχύτητα ενός CD-Player ήχου), οι συσκευές CD-ROM διακρίνονται σε μονής, διπλής, τετραπλής ή εξαπλής ταχύτητας. Για τη μονή ή ακόμη και τη διπλή ταχύτητα, δεν αξίζει πλέον σήμερα να μιλάμε - έχει ήδη ξεπεραστεί. Αυτή τη στιγμή, το πρότυπο είναι τα CD-ROMs τετραπλής ταχύτητας και τέτοια σας συνιστούμε να αγοράσετε. Στην αγορά κυκλοφορούν πολλά μοντέλα συσκευών αναπαραγωγής CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, με κορυφαία τα ακόλουθα 6 (με αλφαβητική σειρά): NEC 4xe, Pioneer DRM-604X, Pioneer DRU-104X (εσωτερική), Plextor PX-43CH (εσωτερική), Toshiba XM-3601B (εσωτερική) και Toshiba TXM-3601B. Ηδη, πάντως, τα πρώτα CD-ROMs εξαπλής ταχύτητας έχουν κάνει την εμφάνισή τους από τις εταιρίες NEC και Plextor και τα πράγματα δείχνουν να εξελίσσονται γρηγορότερα από ό,τι φανταζόμασταν.

Ως προς τη συμβατότητα, πρέπει να σιγουρευτείτε ότι η συγκεκριμένη συσκευή, που πρόκειται να αγοράσετε, είναι συμβατή με όλα τα σημερινά πρότυπα ανάγνωσης CD-ROM. Απλά CD-ROMs, CD-ROM Multisession, Photo-CDs, CD-I Support, CD-XA: αναζητήστε επίμονα αυτούς τους όρους στο εγχειρίδιο χρήσης της συγκεκριμένης συσκευής CD-ROM και ζητήστε ακόμη να δείτε στην πράξη αν τα υποστηριζόμενα πρότυπα... όντως υποστηρίζονται! Είναι δικαίωμά σας και υποχρέωση του καταστήματος να σας εξυπηρετήσει πριν από κάθε αγορά σας.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΕΝΟΣ CD-ROM

Τέλος, ας δούμε τα βήματα για την εγκατάσταση μίας εσωτερικής συσκευής CD-ROM Enhanced IDE, τα οποία είναι πολύ απλά:

1) Σβήνετε τον υπολογιστή.

2) Με το κατάλληλο κατσαβίδι, ανοίγετε

ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ









προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, φυλάσσοντας στην άκρη τις βίδες που βγάλατε.

3) Εγκαθιστάτε τη συσκευή σε ένα κενό φατνίο 5.25 του κουτιού του υπολογιστή σας, χρησιμοποιώντας τις ειδικές βίδες, οι οποίες πρέπει να βρίσκονται στη συσκευασία της συσκευής. Ισως χρειαστεί κάποια αναδιάταξη των εξαρτημάτων μέσα στο κουτί, ώστε η εγκατάσταση του CD-ROM να πραγματοποιηθεί απρόσκοπτα.

4) Συνδέετε το καλώδιο λειτουργίας της συσκευής στην αντίστοιχη υποδοχή της μητρικής πλακέτας του υπολογιστή, αφού πρώτα συμβουλευτείτε τα εγχειρίδια οδηγιών του CD-ROM και της πλακέτας.

5) Συνδέετε ένα καλώδιο τροφοδοσίας, που προέρχεται από το τροφοδοτικού του υπολογιστή, στην αντίστοιχη υποδοχή του CD-ROM.

6) Κλείνετε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, προσέχοντας να χρησιμοποιήσετε όλες τις βίδες.

7) Ανοίγετε τον υπολογιστή.

8) Τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης της συσκευής με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers) από τις δισκέτες, οι οποίες απαραίτητα πρέπει να δίνονται μαζί με τη συσκευή. Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να είναι για DOS ή για Windows (σήμερα πια είναι προτιμότερη φυσικά η δεύτερη επιλογή).

9) Τέλος, απαιτείται και το τρέξιμο του προγράμματος Microsoft CD Extension (αρχείο: mscdex.exe), το οποίο κάνει κάποιες τροποποιήσεις στα αρχεία config.sys και autoexec.bat του υπολογιστή (PC).

Βέβαια, με την εμφάνιση των καινούριων Microsoft Windows 95 τα πράγματα έχουν αλλάξει προς το καλύτερο: η εγκατάσταση μίας συσκευής ανάγνωσης CD-ROM γίνεται με απλούστερο τρόπο, είτε εντελώς αυτόματα (με την τεχνολογία Plug and Play για τις πολύ νέες συσκευές) είτε με απλή επιλογή των κατάλληλων οδηγών (drivers) της συγκεκριμένης συσκευής για τα Windows 95.

Σε μία τέτοια συσκευή ανάγνωσης οπτικών δίσκων τοποθετείται λοιπόν το CD-ROM. Παλαιότερα, συνηθιζόταν η χρήση μίας ειδικής θήκης (caddy), παρόμοια με τις γνωστές μας θήκες των CD ήχου, μέσα στην οποία έμπαινε το CD-ROM, ενώ κατόπιν σπρώχναμε τη θήκη στο εσωτερικό της συσκευής, περίπου όπως βάζουμε μία βιντεοκασέτα στο βίντεο. Σήμερα, η θήκη έχει σχεδόν καταργηθεί και η τοποθέτηση του οπτικού δίσκου γίνεται κατευθείαν πάνω στην αντίστοιχη υποδοχή, η οποία εξέρχεται από τη συσκευή όταν πατήσουμε το κατάλληλο πλήκτρο (eject).



Εκεί, η ανάγνωση των δεδομένων του πραγματοποιείται με τη βοήθεια μίας ακτίνας μονοχρωματικού φωτός (laser) χαμηλής ισχύος και ενός φωτοκυττάρου. Υπάρχουν δύο βασικοί μηχανισμοί κίνησης της κεφαλής ανάγνωσης: ο πρώτος μηχανισμός λειτουργεί με τη βοήθεια γραναζιών, προσφέρει μεγάλη αντοχή και έχει μικρό κόστος κατασκευής, ενώ ο δεύτερος μηχανισμός λειτουργεί με τη βοήθεια πηνίων, προσφέροντας μεγαλύτερη ακρίβεια με μεγαλύτερο όμως κόστος κατασκευής.

Ηρθε λοιπόν η ώρα να απολαύσετε τα αγαπημένα σας CD-ROMs. Για να χαρίσετε όμως τόσο σε αυτά όσο και στην ίδια τη συσκευή ανάγνωσης CD-ROM μεγαλύτερη διάρκεια ζωής, προσέξτε τα ακόλουθα βασικά σημεία:

1) Μην εκθέτετε τη συσκευή σε υγρασία ή σε πολύ υψηλές θερμοκρασίες.

2) Προφυλάξτε τον υπολογιστή σας και τη συσκευή CD-ROM από τη σκόνη και τις δονήσεις.

3) Μην τοποθετείτε τον υπολογιστή σας και τη συσκευή CD-ROM κοντά σε άλλες συσκευές που προκαλούν ηλεκτρικά κύματα ή μαγνητικά πεδία.

4) Μην τοποθετείτε τίποτα επάνω σε εξωτερικές συσκευές ανάγνωσης CD-ROM.

5) Μην ανοίγετε ποτέ και για κανένα λόγο τη συσκευή CD-ROM. Δεν υπάρχει τίποτα που μπορείτε εσείς να επισκευάσετε. Σε περίπτωση βλάβης, απευθυνθείτε αμέσως στον αντιπρόσωπο της συγκεκριμένης εταιρίας.

6) Προσέχετε τους δίσκους CD-ROM: μπορεί να είναι από την κατασκευή τους πολύ ανθεκτικοί, αλλά αυτός δεν είναι λόγος για να τους γρατζουνίσετε ή να τους αφήσετε για ώρες στον ήλιο και τη σκόνη. ■

ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΒΡΕΙΤΕ...

ΕΠΩΝΥΜΙΑ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΑ
AMY COMPUTERS A.E.	ΤΡΟΙΑΣ 58 & ΠΡΙΑΜΟΥ (ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ)	61 33 000
PC CENTER E.Π.Ε.	ΑΙΜ. ΒΕΑΚΗ 49 (ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ)	57 64 819
HARD & SOFT	ΔΕΡΙΓΝΥ 46-48	88 15 931
UTOPIA	ΔΑΜΑΡΕΩΣ 1 (ΚΑΙΣΑΡΙΑΝΗ)	72 64 010
PLOTLINE A.E.	ΜΠΟΤΑΣΗ 8	38 40 482
ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.	ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15 (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)	031 - 26 46 08
LEADER	ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44	82 10 327
CD - LAND	ΡΗΓΑ ΦΕΡΑΙΟΥ 32 (ΜΟΣΧΑΤΟ)	93 80 347
CD MEDIA	Λ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 10 (Ν. ΨΥΧΙΚΟ)	68 73 293
HEWLETT PACKARD S.A	Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 62	68 96 411
INFOWIN A.E.	Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 77	64 56 591
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ	ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 37	38 29 629
ΜΑΚΕΔΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΦ.	Δ. ΓΛΗΝΟΥ 26	031 - 32 61 90 - 3
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝ. Α.Ε.Β.Ε.	ΣΥΓΓΡΟΥ 150 & ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ	92 42 072
NEXUS	ΦΙΛΟΛΑΟΥ 109	70 15 319
VERTIGO	ΜΠΟΤΑΣΗ 6	38 24 536

VISUAL C++ & WIN 32-BIT

Αρχεία εφαρμογής και Class Wizard



Στο προηγούμενο τεύχος είδαμε πώς δημιουργούμε μία βασική εφαρμογή με τη βοήθεια του AppWizard. Αυτόν το μήνα εισερχόμαστε στα ενδότερα του κώδικα και μελετάμε τα αρχεία στα οποία στηρίζεται η εφαρμογή μας και τα οποία θα βρείτε στο CD του περιοδικού, μαζί με το εκτελέσιμο πρόγραμμα test.exe.

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Κοιτάζοντας στο directory του CD, θα δείτε τα παρακάτω αρχεία. Μη δώσετε σημασία σε κάποιους όρους που αναφέρω, οι οποίοι μοιάζουν άγνωστοι. Θα εξηγηθούν στη συνέχεια με λεπτομέρεια.

test.mak - Πρόκειται στην ουσία για το project file της εφαρμογής μας και περιέχει τις εκάστοτε παραμέτρους για το compilation.

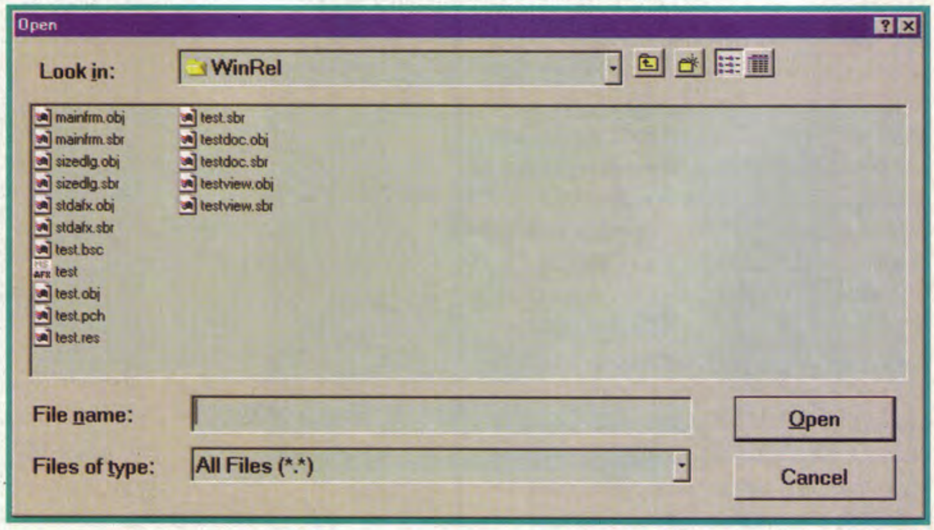
test.clw - Ενα αρχείο δεδομένων, το οποίο δημιουργείται από τον Class Wizard και στο οποίο εσείς δεν χρειάζεται να επέμβετε. Αν το διαγράψετε κατά λάθος, ο Class Wizard θα το δημιουργήσει εκ νέου.

readme.txt - Ενα αρχείο κειμένου που περιγράφει εν συντομία όλα τα αρχεία του καταλόγου.

stdafx.h, stdafx.h - Μικρά αρχεία, τα οποία βοηθάνε στη δημιουργία των precompiled headers. Για την επιτάχυνση της διαδικασίας του compilation, η Visual C++ μπορεί να αναλύσει όλα τα header files (που είναι πραγματικά τεράστια σε μέγεθος) και να αποθηκεύσει μία απεικόνιση του πίνακα συμβόλων του compiler στο δίσκο. Είναι πολύ πιο γρήγορο για τον compiler να φορτώσει στη συνέχεια αυτό το αρχείο των precompiled headers, όταν επεξεργάζεται ένα αρχείο CPP.

test.h, test.cpp - Εάν ρίξετε μία ματιά σε αυτά τα αρχεία, θα παρατηρήσετε ότι περιέχουν μία τάξη, η οποία είναι απόγονος της κλάσης CWinApp, όπως έχουν όλα τα προγράμματα που στηρίζονται στη βιβλιοθήκη αντικειμένων MFC. Επίσης, έχει γίνει override η συνάρτηση InitInstance. Μέσα στη συνάρτηση αυτή γίνονται διάφορες διαδικασίες "αρχικοποίησης". Θα κάνετε αρκετές τροποποιήσεις σε αυτά τα δύο αρχεία, κυρίως όταν πρέπει να επέμβετε στο message map της τάξης της εφαρμογής σας, για λειτουργίες που έχουν επίδραση σε ολόκληρο το πρόγραμμα.

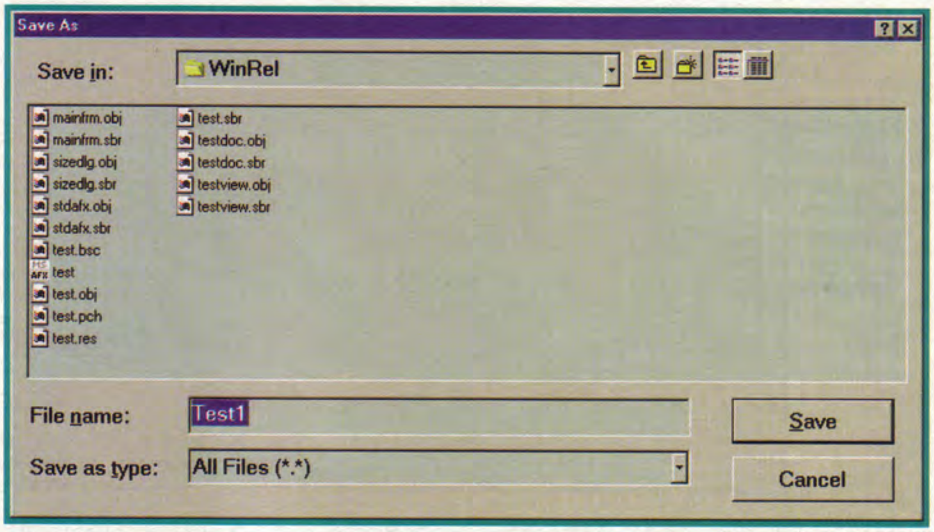
mainfrm.h, mainfrm.cpp - Αυτά τα αρχεία περιέχουν μία τάξη, η οποία προκύπτει από την τάξη αντικειμένων CMDIFrameWnd. Σε μία εφαρμογή που χειρίζεται ένα έγγραφο κάθε φορά, η αντίστοιχη προγονική τάξη θα ήταν η CFrameWnd.



testdoc.h, testdoc.cpp - Αυτά τα δύο αρχεία περιέχουν μία νέα τάξη, η οποία κληρονομείται από τη CDocument και την οποία θα χρησιμοποιήσουμε για τη διαχείριση των δεδομένων/εγγράφων της εφαρμογής μας.

testview.h, testview.cpp - Αλλη μία σημαντική τάξη βρίσκεται εδώ, η οποία προέρχεται από τη CView και είναι υπεύθυνη για τη διαχείριση των θεωρήσεων της εφαρμογής μας.

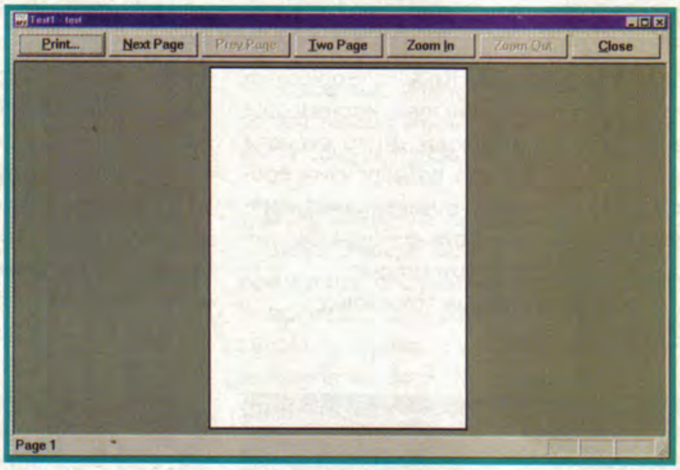
resource.h, resource.rc - Οπως όλες οι εφαρμογές, έτσι και η δική μας χρησιμοποιεί κάποιους πόρους, που αποθηκεύονται σε αυτά τα δύο αρχεία.



Το αντίστοιχο Save File dialog box.

Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Τα πράγματα στη Visual C++ είναι σχετικά απλά. Ξεκινώντας με τη βασική εφαρμογή που μας παρέχει ο AppWizard, αρχίζουμε και προσθέτουμε αντικείμενα, λειτουργίες και πόρους, αξιοποιώντας τα εργαλεία που μας δίνονται, κυριότερα από τα οποία είναι ο Class Wizard και ο Resource Editor.



Η εφαρμογή διαθέτει πλήρες print preview, με δυνατότητες για zoom, ταυτόχρονη εμφάνιση δύο σελίδων και ό,τι άλλο συναντάμε σε αυτές τις περιπτώσεις.

Αρχικά, δημιουργούμε το interface της εφαρμογής. Διαμορφώνουμε το menu όπως πρέπει, σχεδιάζουμε τα dialog boxes και, ενδεχομένως, δημιουργούμε bitamps, icons και άλλα γραφικά στοιχεία. Ολα αυτά γίνονται πανεύκολα και με τάξη από το Resource Editor.

Στη συνέχεια, αναλαμβάνει δράση ο Class Wizard για να μετατρέψει τους message maps, να κάνει override τις διάφορες συναρτήσεις, να προσθέσει νέες τάξεις αντικειμένων και, γενικά, να φέρει το πρόγραμμα στα μέτρα μας.

Ακολούθως, προκειμένου να είναι χρήσιμη η εφαρμογή μας, πρέπει λογικά να χρησιμοποιεί κάποιες δομές δεδομένων για την αποθήκευση των κινήσεων και των πράξεων του χρήστη. Θα δημιουργήσουμε έναν απλό drawing editor, με τη βοήθεια του οποίου ο χρήστης θα μπορεί να ζωγραφίζει παραλληλόγραμμα στην οθόνη και, αν θελήσει, να τα αποθηκεύσει και σε ένα αρχείο στο δίσκο.

ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ MESSAGE MAPS

Σε ελεύθερη μετάφραση θα τους ονομάζαμε χάρτες μηνυμάτων, ενώ η λειτουργία τους είναι απλή. Επειδή το περιβάλλον που δουλεύουμε είναι event-driven, όλη η διαχείριση γίνεται μέσω γεγονότων και μηνυμάτων. Οταν ο χρήστης διαλέξει από το menu File την επιλογή File, τα Windows στέλνουν στην εφαρμογή μας ένα σήμα για την ενέργεια αυτή. Το μήνυμα λαμβάνεται από το Message Map, ο οποίος θα αποφασίσει στη συνέχεια ποια συνάρτηση θα καλέσει, ώστε να αποκριθεί στην επιθυμία του χρήστη.

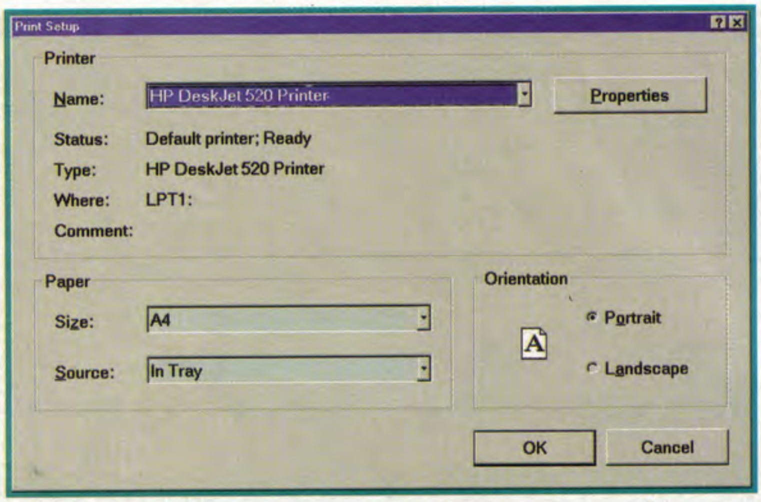
Ανοίξτε το αρχείο test.cpp και βρείτε τον παρακάτω κώδικα:

```
BEGIN_MESSAGE_MAP(CTestApp, CWinApp)
//{{AFX_MSG_MAP(CTestApp)
ON_COMMAND(ID_APP_ABOUT, OnAppAbout)
 // NOTE - the ClassWizard will add and remove
   mapping macros here.
 //   DO NOT EDIT what you see in these blocks
   of generated code!
//}}AFX_MSG_MAP
// Standard file based document commands
ON_COMMAND(ID_FILE_NEW,
   CWinApp::OnFileNew)
ON_COMMAND(ID_FILE_OPEN,
   CWinApp::OnFileOpen)
// Standard print setup command
ON_COMMAND(ID_FILE_PRINT_SETUP,
   CWinApp::OnFilePrintSetup)
END_MESSAGE_MAP()
```

Αυτός ο message map θα αναλάβει τη διαχείριση των μηνυμάτων που προορίζονται για το κύριο παράθυρο της εφαρμογής. Βλέπετε ότι η δήλωσή του είναι:

```
BEGIN_MESSAGE_MAP(CTestApp, CWinApp)
```

Οι παράμετροι στην παρένθεση δηλώνουν την τάξη για την οποία προορίζεται ο



Επίσης, με τη βοήθεια της έτοιμης συνάρτησης OnFilePrintSetup(), ρυθμίζουμε και τις παραμέτρους του εκτυπωτή, όπως επιθυμούμε.

χάρτης των μηνυμάτων και την τάξη-πρόγονο αυτής.

Στην περίπτωσή μας, πρόκειται για τάξη CTestApp που "εκπροσωπεί" την εφαρμογή μας και την τάξη CWinApp, από την οποία πηγάζουν όλες οι εφαρμογές.

Στο κυρίως μέρος, τώρα, βλέπετε μια σειρά από εντολές του τύπου ON_COMMAND. Πρόκειται για τις λειτουργίες του menu. Για παράδειγμα, όταν ο χρήστης διαλέξει File/Open, εμείς έχουμε ορίσει να εκτελεστεί η συνάρτηση OnFileOpen, η οποία διατίθεται έτοιμη από την τάξη CWinApp. Σε κάθε πιθανή λειτουργία, λοιπόν, αντιστοιχίζουμε και μία συνάρτηση. Τα σύμβολα του τύπου ID_FILE_OPEN ορίζονται κατά τη δημιουργία του menu στο resource editor. Θα παρατηρήσετε ότι τα ονόματα των συναρτήσεων που καλούμε είναι προκαθορισμένα για τις συγκεκριμένες περιπτώσεις, αλλά εμείς στη συνέχεια θα ορίσουμε και δικές μας συναρτήσεις.

Ο χάρτης τελειώνει με τον κώδικα:

```
END_MESSAGE_MAP()
```

Εκτός από αυτό, πρέπει να δηλωθούν η χρήση του message map και η τάξη για την οποία προορίζεται. Ετσι, αν ανοίξετε το αρχείο test.h και ρίξετε μία σύντομη ματιά προς το τέλος, θα δείτε την εντολή:

```
DECLARE_MESSAGE_MAP()
```

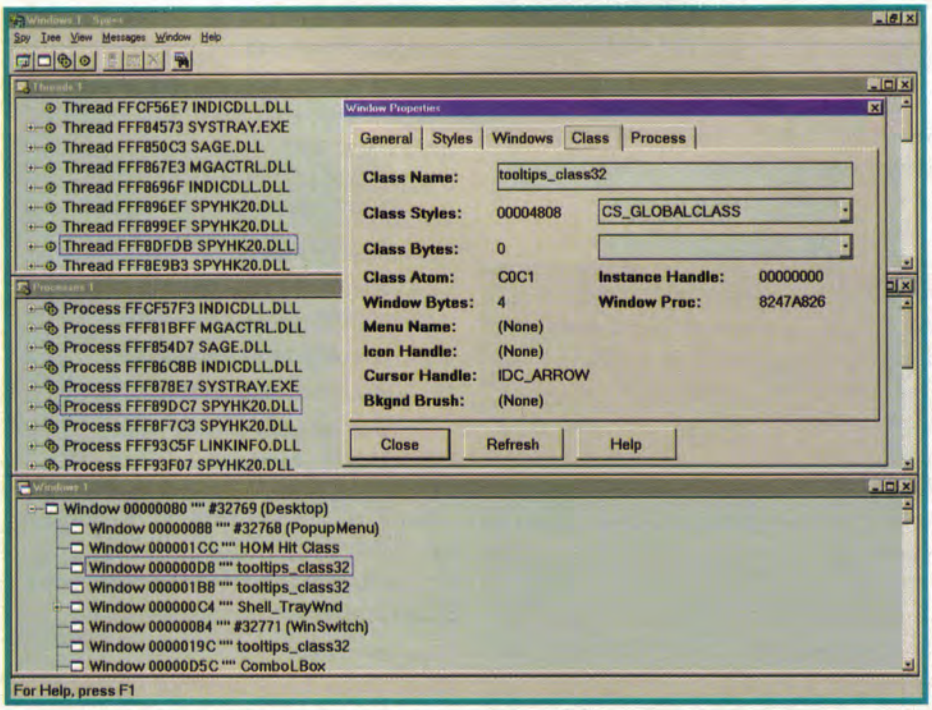
Αυτή η δήλωση περιλαμβάνεται στην τάξη CTestApp, η οποία είναι και η κεντρική τάξη που αντιπροσωπεύει την εφαρμογή μας. Οπως καταλαβαίνετε, κάθε τάξη θα έχει το δικό της message map, ο οποίος θα διαχειρίζεται τα μηνύματά της. Ετσι, όταν αργότερα σχεδιάσουμε ένα dialog box και δημιουργήσουμε την αντίστοιχη τάξη του (μην ξεχνάτε τη φιλοσοφία μας, ότι βλέπουμε όλα τα δομικά στοιχεία μίας παραθυρικής εφαρμογής ως αντικείμενα, τόσο στην πράξη όσο και μέσα στον κώδικά μας), η τάξη αυτή συνήθως θα περιλαμβάνει και ένα "χάρτη μηνυμάτων".

Αφιερώστε λίγο χρόνο για να κοιτάξετε τη δήλωση της τάξης CTestApp. Προέρχεται από τη CWinApp και έχει έναν public constructor. Επίσης, περιέχει και μία συνάρτηση InitInstance, με την οποία ορίζουμε κάποια πράγματα, όταν η εφαρμογή μας ξεκινά για πρώτη φορά. Υπάρχει και η δήλωση της συνάρτησης OnAppAbout, η οποία θα εμφανίσει το About dialog box της εφαρμογής μας, όταν δεχτεί την αντίστοιχη απαίτηση από το χρήστη.

Ο ΚΩΔΙΚΑΣ ΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ TEST.CPP

Επιστρέφουμε στον τόπο του εγκλήματος. Υπάρχει ένα αντικείμενο theApp για την κυρίως εφαρμογή, ενώ ο constructor της τάξης CTestApp δεν κάνει τίποτα απολύτως, καθώς όλη η δουλειά γίνεται στη συνάρτηση InitInstance(). Η πρώτη εντολή είναι η Enable3dControls(), για να βγαίνουν τα ωραία κουμπάκια με τις διάφορες σκιάσεις, τις οποίες βλέπετε στις σύγχρονες παραθυρικές εφαρμογές.

Αγνοήστε προς το παρόν το κομμάτι με τις εντολές RUNTIME_CLASS, οι οποίες είναι απαραίτητες για τη διαδικασία registration των εγγράφων, των θεωρήσεων και των frames της εφαρμογής. Δημιουργούνται αυτόματα από τη βιβλιοθήκη MFC και δεν χρειάζεται να ασχοληθούμε περαιτέρω μαζί τους.



Ο Spy++, με ανοιγμένα παράθυρα για threads, processes και windows, μαζί με το dialog για τα properties του καθενός, σε μια σειρά από κατηγορίες.

Εμάς μας ενδιαφέρει ο κώδικας που ακολουθεί:

```
// create main MDI Frame window
CMainFrame* pMainFrame = new CMainFrame;
if (!pMainFrame-
  >LoadFrame(IDR_MAINFRAME))
 return FALSE;
m_pMainWnd = pMainFrame;

// create a new (empty) document
OnFileNew();

if (m_lpCmdLine[0] != '\0')
{
// TODO: add command line processing here
}

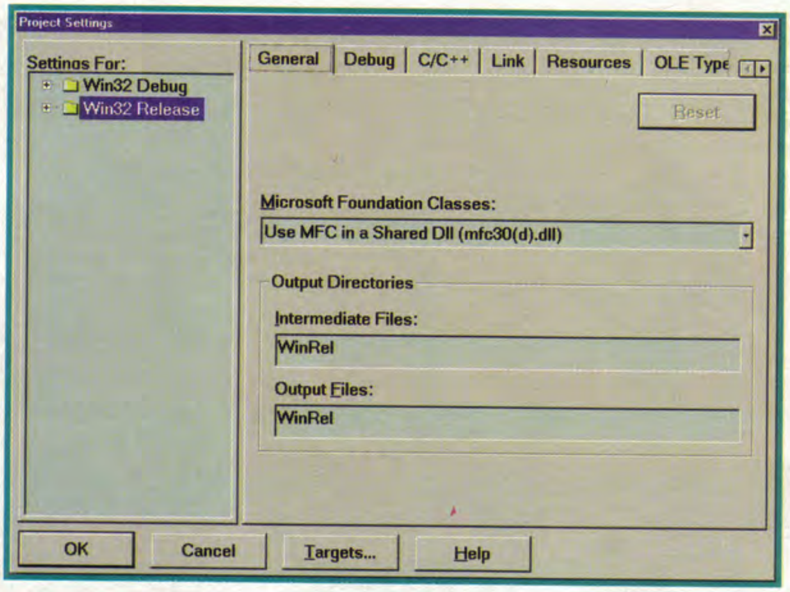
// The main window has been initialized, so
   show and update it.
pMainFrame->ShowWindow(m_nCmdShow);
pMainFrame->UpdateWindow();

return TRUE;
```

Στις πρώτες γραμμές ορίζουμε ένα αντικείμενο του τύπου CMainFrame, που είναι το κυρίως παράθυρο της εφαρμογής μας. Το παράθυρο αυτό στη συνέχεια θα φιλοξενεί τα διάφορα παράθυρα των εγγράφων της εφαρμογής. Η συνάρτηση OnFileNew() δημιουργεί ένα τέτοιο παράθυρο/έγγραφο. Οι δύο προτελευταίες εντολές προορίζονται για την εμφάνιση και την ανανέωση του κεντρικού παραθύρου της εφαρμογής, ενώ ολόκληρη η συνάρτηση InitInstance() πρέπει να επιστρέψει κάποια λογική τιμή, επειδή έχει δηλωθεί ως BOOL.

Ο υπόλοιπος κώδικας του αρχείου test.cpp είναι αφιερωμένος στο about dialog box της εφαρμογής μας και δεν παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η τάξη που εκφράζει το dialog box έχει έναν constructor, ένα message map και μία συνάρτηση DoDataExchange(), που δεν έχουν απολύτως κανένα περιεχόμενο. Η τελευταία αυτή συνάρτηση χρησιμεύει για να αποθηκεύσουμε τις τιμές που δίνει ο χρήστης στα controls του dialog box, στην περίπτωση όμως ενός τόσο στοιχειώδους dialog είναι άχρηστη.

Η τελευταία συνάρτηση, η OnAppAbout(), ενεργοποιείται για να εμφανίσει το dialog box. Απλώς ορίζει ένα αντικείμενο του τύπου CAboutDlg και το εμφανίζει στην οθόνη με τη συνάρτηση DoModal().



Τα settings για το compilation, με τις επιλογές General, Debug, C/C++, Link, Resources, OLE Type κ.λπ.

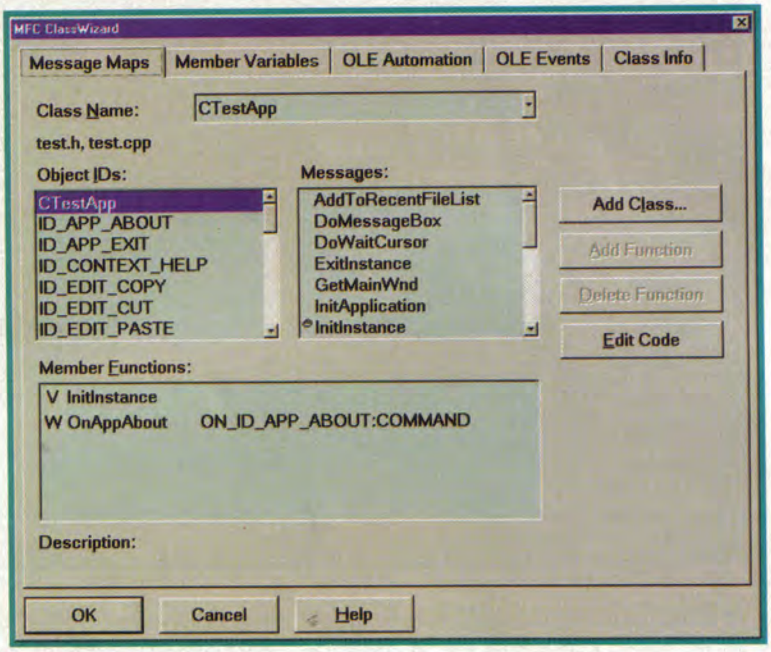
DOCUMENTS & VIEWS

Επειδή σίγουρα θα έχετε μπερδευτεί με όσα έχουμε αναφέρει περί εγγράφων και θεωρήσεων, είναι καιρός να εξηγήσουμε κάποια πράγματα, αναλύοντας στην ουσία τα αρχεία testdoc.h, testdoc.cpp, testview.h και testview.cpp.

Το framework, ο σκελετός δηλαδή μίας βασικής εφαρμογής που δημιουργεί ο AppWizard, περιστρέφεται γύρω από μία έννοια που αποκαλείται Document/View Paradigm, έννοια με την οποία συμβαδίζουν όλες οι σύγχρονες παραθυρικές εφαρμογές. Είναι πιο ευκόλο να καταλάβουμε αυτό το σκεπτικό, αν αναλογιστούμε για παράδειγμα το πασίγνωστο Microsoft Word. Σε κάθε χρονική στιγμή, μπορείτε να έχετε ένα ή περισσότερα έγγραφα (documents) ανοιχτά. Ενα έγγραφο αναπαριστά ένα και μοναδικό ανοιγμένο αρχείο. Ο χρήστης έχει γενικά μία θεώρηση ανοιχτή σε κάθε έγγραφο. Η θεώρηση δείχνει στο χρήστη ένα μέρος του εγγράφου σε ένα παράθυρο του τύπου MDI και επιτρέπει στο χρήστη να κάνει διάφορες διορθώσεις.

Εντούτοις, το Word επιτρέπει στο χρήστη να χωρίσει ένα παράθυρο σε πολλά frames, ώστε να έχει παράλληλα περισσότερες από μία θεωρήσεις του ίδιου εγγράφου. Οταν ο χρήστης πραγματοποιεί επεμβάσεις σε κάποια από αυτές τις θεωρήσεις, επεμβαίνει στο έγγραφο και αλλάζει τα δεδομένα που σχετίζονται με τη θεώρηση αυτή. Εάν ο χρήστης έχει ανοιχτές πολλαπλές θεωρήσεις και αλλάξει τα δεδομένα σε κάποια από αυτές, τότε πρέπει να ενημερωθούν το έγγραφο, αλλά και όλες οι υπόλοιπες θεωρήσεις. Οταν ο χρήστης αποθηκεύει το έγγραφο, αποθηκεύει στην πράξη τα δεδομένα του document στο δίσκο. Πιο απλά, ό,τι έχει σχέση με αποθήκευση των δεδομένων στο δίσκο είναι θέμα document, ενώ ό,τι έχει να κάνει με εμφάνιση των δεδομένων στην οθόνη σχετίζεται με view.

Κάθε έγγραφο αποθηκεύει τα δεδομένα του στο δίσκο. Οι θεωρήσεις παρέχουν στο χρήστη έναν τρόπο για να δει και να αλλάξει αυτά τα δεδομένα. Στο επίπεδο του κώδικα, οι τάξεις εγγράφων και θεωρήσεων διαχωρίζουν τις βασικές αυτές λειτουργίες. Η τάξη document είναι υπεύθυνη για τα δεδομένα. Τα διαβάζει από ένα αρχείο του δίσκου και τα αποθηκεύει σε μία δομή δεδομένων στη μνήμη. Η τάξη view είναι υπεύθυνη για την παρουσίαση. Παίρνει δηλαδή τα δεδομένα από τη θέση όπου βρίσκονται στη μνήμη και τα εμφανίζει στην οθόνη του υπολογιστή μας. Η ιεραρχία τάξεων της MFC περιέχει δύο τάξεις, τη CDocument και τη CView (παρατηρήστε ότι όλες οι τάξεις αρχίζουν με C, γράμμα που υποδηλώνει τη λέξη Class), οι οποίες κάνουν τη δουλειά που περιγράψαμε, με τρόπο εύκολο και διαφανή προς εμάς. Στο επόμενο άρθρο μας, θα κατασκευάσουμε έναν απλό drawing editor, ο οποίος θα ζωγραφίζει παραλληλό-



Μία χαρακτηριστική οθόνη του Class Wizard, με τα properties της τάξης CTestApp.

γραμμα στην οθόνη και θα αποθηκεύει - εάν επιθυμούμε - τις δημιουργίες μας στο δίσκο. Εκεί θα φανούν στην πράξη όλα αυτά, καθώς και όλη η διαδικασία του "χτισίματος" μίας εφαρμογής, με τη βοήθεια του Class Wizard και των Resource editors.

CLASS WIZARD

Ο περίφημος Class Wizard είναι ένα καταπληκτικό εργαλείο για επέκταση της εφαρμογής μας. Οταν, για παράδειγμα, σχεδιάσουμε ένα καινούριο dialog box και ανοίξουμε τον Class Wizard, αυτός έχει ήδη ετοιμάσει την αντίστοιχη τάξη και τα αρχεία του κώδικα που σχετίζονται με το dialog. Στη συνέχεια, εμείς μπορούμε να προσθέσουμε νέες λειτουργίες στην τάξη αυτή: να ελέγξουμε τα Object IDs, τις συναρτήσεις-μέλη της τάξης, τα μηνύματα που μπορεί να δεχτεί κάθε control, να δημιουργήσουμε μεταβλητές-μέλη, να ενσωματώσουμε υποστήριξη OLE και ένα σωρό άλλα.

Εμείς διαλέγουμε από διάφορες λίστες τους συνδυασμούς λειτουργιών που επιθυμούμε και ο Class Wizard αναλαμβάνει να επέμβει στα αρχεία του κώδικα και να προσθέσει τις απαραίτητες δηλώσεις. Μετά, απλώς προσθέτουμε το περιεχόμενο κάθε λειτουργίας. Αυτό το μοντέλο λειτουργίας είναι αφάνταστα βολικό και επιτρέπει το λεγόμενο RAD (Rapid Application Development). Αν μέχρι τώρα πιστεύατε ότι οι εφαρμογές σε C++ απαιτούν πολύ χρόνο για να δημιουργηθούν, είναι καιρός να αλλάξετε γνώμη. Στο επόμενο τεύχος θα φανεί καλύτερα η χρησιμότητα του Class Wizard, μέσα από την πράξη.

SPY++ ΕΝΑΣ ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ

Η Visual C++ προσφέρει άλλο ένα σημαντικό εργαλείο στον προγραμματιστή. Πρόκειται για το Spy++ που ουσιαστικά αποτελεί μέσο παρακολούθησης και ανάλυσης του συστήματος και μας δίνει μία γραφική άποψη των διεργασιών, των νημάτων (threads) και των παραθύρων του λειτουργικού συστήματος. Ειδικά μέσα από την επιλογή Windows, μπορείτε να έχετε εποπτική εικόνα όλων των ανοιχτών παραθύρων στο Desktop και μάλιστα να δείτε τα χαρακτηριστικά τους, όπως γενικές παραμέτρους, την τάξη στην οποία ανήκουν, τον αριθμό και τη διεύθυνση των processes και των threads καθώς και τα styles.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Οταν κάνουμε compilation τον κώδικά μας, θα διαπιστώσουμε ότι το εκτελέσιμο αρχείο που προκύπτει είναι μόλις 24.5 KB, μέγεθος εξαιρετικά μικρό. Αναρωτιέται κανείς πώς επιτυγχάνεται κάτι τέτοιο, αλλά τα πράγματα είναι απλά. Στην επιλογή Project / Settings μπορούμε να ορίσουμε "Use MFC in a shared .DLL". Αυτό που γίνεται, στην περίπτωσή μας, είναι ότι χρησιμοποιούμε τη δυνατότητα της βιβλιοθήκης MFC για από κοινού χρήση του κώδικα. Αναφερόμαστε πάντοτε σε λειτουργικά συστήματα Windows 32-bit, τα οποία περιέχουν τα αρχεία mfc30.dll και mfc30d.dll. Κάθε εφαρμογή που ακολουθεί αυτή τη φιλοσοφία δεν είναι απαραίτητο να συμπεριλαμβάνει κάθε φορά αυτές τις δύο βιβλιοθήκες, καθώς υπάρχουν ήδη έτοιμες από το λειτουργικό σύστημα. Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για τεράστια διευκόλυνση με πολλά πλεονεκτήματα και αποτελεί ένα σημαντικό βήμα προς την κατεύθυνση της κοινής χρήσης κώδικα από πολλά προγράμματα, τη στιγμή που αξιοποιούν τις ίδιες ρουτίνες για τη λειτουργία του. Εδώ μάλιστα έχουμε να κάνουμε με ένα πρόγραμμα με υποστήριξη αρχείων και εκτυπώσεων, toolbars, πολλαπλά παράθυρα και γενικά ό,τι διαθέτει μία αξιοπρεπής εφαρμογή.

Παρόμοια, οι απαιτήσεις του προγράμματός μας σε μνήμη είναι μικρές, ενώ φυσικά η ταχύτητά του είναι ό,τι καλύτερο μπορείτε να επιτύχετε αυτή τη στιγμή. Στατιστικά, ένα πρόγραμμα γραμμένο σε Visual C++ είναι συχνά ακόμη και 10 φορές ταχύτερο από την ίδια έκδοση σε Visual Basic (η οποία ουσιαστικά δεν είναι πραγματικός compiler) και 1.2 φορές ταχύτερο από περιβάλλον ανάπτυξης Delphi. Αν αμφιβάλλετε ακόμη για τη χρησιμότητα της C++, πρέπει να αναφέρουμε ότι πρόσφατα η Sun Microsystems δημιούργησε τη γλώσσα Java για ανάπτυξη εφαρμογών στο Internet, η οποία είναι μία "light" C++ προσαρμοσμένη για δίκτυα ευρείας περιοχής. Οι μεγαλύτερες εταιρίες, όπως η IBM, η Hewlett Packard, η Novell, η Silicon Graphics, η DEC και η Apple, έσπευσαν να αναγνωρίσουν τη Java ως το μελλοντικό standard. Αν λάβουμε υπόψη ότι το Internet είναι η πλατφόρμα ανάπτυξης εφαρμογών του μέλλοντος, τότε καταλαβαίνετε προς τα πού κινούνται τα πράγματα.

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ...

Ο drawing editor θα μας δείξει τα βήματα για τη δημιουργία μίας χρήσιμης και απλής εφαρμογής. Ακόμη και αν δεν διαθέτετε τον compiler, θα μπορέσετε να παρακολουθήσετε με σχετική άνεση αυτή τη σειρά άρθρων, καθώς ο πλήρης κώδικας μαζί με το εκτελέσιμο αρχείο θα υπάρχουν πάντοτε στο CD. ■

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΑΣ

PIXEL

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΔΕΚΑΔΕΣ GAMES
ΓΙΑ AMIGA ή ΓΙΑ PC



AMIGA DISK



PC DISK

Τώρα, σε κάθε τεύχος του PIXEL θα βρείτε τη δισκέτα που ταιριάζει στον υπολογιστή σας.

Αναζητήστε στο εξώφυλλο την ένδειξη

AMIGA DISK VERSION ή **PC DISK VERSION**

PIXEL ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΞΕΚΙΝΑΕΙ!!

HOW TO

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



TURBO PASCAL

Αγαπητό PC MASTER,

Θέλω τη συμβουλή σου πάνω σε ένα πρόγραμμα που επιχειρώ να φτιάξω σε Turbo Pascal ver. 1.0. Αυτά που θέλω να μάθω είναι:

α) Οταν καταχωρίζω μία ημερομηνία, θέλω να προχωρά ο κέρσορας αμέσως στα στοιχεία του μήνα, αφού καταχωρίσω την ημέρα, χωρίς να παρεμβάλλεται κάποιο πλήκτρο (όπως π.χ. το Enter, αν δουλέψω με strings). Το ίδιο να γίνεται και από το μήνα στο χρόνο, αλλά και μετά το χρόνο.

β) Πώς μπορεί να δουλεύει ένα ρολόι πάνω-δεξιά στην οθόνη, χωρίς να διακόπτει τη ροή του προγράμματος;

γ) Πώς γίνεται, όπως ακριβώς στα μεγάλα εμπορικά και λογιστικά πακέτα, η οθόνη, όταν φτάνει σε ένα ορισμένο όριο (π.χ. στη γραμμή 23) να μετακινεί τις προηγούμενες καταχωρίσεις προς τα επάνω, χωρίς να εξαφανίζει τα μέρη που γράφονται οι χαρακτηρισμοί, όπως για παράδειγμα ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ κ.λπ.

Θα ήθελα στο ερώτημα αυτό να μου απαντήσεις και πώς κατά τη διάρκεια της καταχώρισης, στην οποία βέβαια πληκτρολογώ, να μετακινώ τον κέρσορα στις παραπάνω ή τις παρακάτω γραμμές, διακόπτοντας ταυτόχρονα την ισχύουσα καταχώριση, ώστε όταν γυρίζω σε αυτή τη γραμμή, ο κέρσορας να επιστρέφει και να διαβάζει από την αρχή ΟΝΟΜΑ, ΕΠΩΝΥΜΟ κ.λπ. (Αν γίνεται, να λειτουργούν και τα πλήκτρα PgUp, PgDown, Home και End.)

δ) Να παραθέσεις έναν πίνακα, που να εξηγεί ποιες δεκαεξαδικές τιμές κάνουν τι, όσον αφορά στους καταχωρητές (ξέρεις, registers).

ε) Υπάρχει κάποια αξιόλογη εφαρμογή του κώδικα Inline στην Turbo;

στ) Μπορώ μέσα στην Turbo να εμφανίζω κάποιες εικόνες από τα Windows; Ποιες είναι αυτές και με ποιον τρόπο γίνεται;

ζ) Υπάρχει κάποια FUNCTION, σύμφωνα με την οποία να μπορώ να εκτελώ ένα πρόγραμμα που δεν είναι φτιαγμένο σε Turbo (π.χ. το c:\norton\nc.exe);

η) Μπορώ να φτιάξω αρχεία κίνησης σε Basic; Αν ναι, σε παρακαλώ δείξε μου πώς θα μπορέσω να περιστρέψω κατά 360 μοίρες ένα "Τ", ανά μία μοίρα τη φορά.

θ) Και πάλι στην Turbo, θα ήθελα να μάθω πώς κατά τη διάρκεια της πληκτρολόγησης μπορεί το πρόγραμμα να περιμένει για κάποιο πλήκτρο, όπως το ESC ή το F1, αν φυσικά γίνεται.

ι) Τέλος, θα ήθελα να μάθω πώς μπορώ να κάνω ταξινόμηση μέσα σε ένα αρχείο εγγραφών, έτσι ώστε όταν γράφω το επίθετο ενός ατόμου, να μου παραθέτει τα στοιχεία του.

Θα ήθελα όλες οι απαντήσεις να είναι σε μορφή προγράμματος και όχι με λόγια και κατά προτίμηση σε μορφή Procedure ή Function.

Το ότι σε κούρασα είναι βέβαιο, γι' αυτό δεν ρωτάω. Ελπίζω μόνο να απαντήσεις στο περιοδικό του Αυγούστου (επείγομαι!).

Thanks,
Νίκος Τσάκος
Χαλκίδα

✔ α) Το παρακάτω πρόγραμμα δείχνει πώς μπορούμε να διαβάσουμε μία ημερομηνία με τις προδιαγραφές που αναφέρεις.

```
{*** Αρχείο GETDATE.PAS ***}
{$V-} {Οδηγία για ελαστικό
   έλεγχο του
μήκους των συμβολοσειρών που
   μεταβιβάζονται
ως παράμετροι.}
Uses CRT;

Const DateSeparator = '/';

{Συμβολικά ονόματα για
   χαρακτήρες.}
Const
KEY_ENTER = #13;
KEY_BACKSPACE = #8;

Procedure ReadDate(X, Y: Integer;
   Var Result: String);
{Η διαδικασία ReadDate διαβάζει
   μία ημερομηνία από το
πληκτρολόγιο, εμφανίζοντας
   διαχωριστές ανάμεσα στα
   πεδία
(ημέρα, μήνας, έτος). Η
   αναγνωσθείσα ημερομηνία
   επιστρέφεται
σε μία συμβολοσειρά της μορφής
   nn/μμ/εεεε, χωρίς όμως
   έλεγχο
ορθότητας (δηλαδή, n
   ημερομηνία που εισήχθη
   μπορεί να είναι
32/16/1993). Οι μονοψήφιοι
   ημέρες/μήνες πρέπει να
   εισάγονται
με ένα μηδενικό μπροστά (π.χ.
   02/08/1995). Τέλος, οι
   παράμετροι
X και Y ορίζουν τις
   συντεταγμένες της οθόνης.}
Var
Index: Integer;
Done: Boolean;
C: Char;
Begin
{Αρχικοποίηση της
   συμβολοσειράς, με τοποθέτηση
   των διαχωριστών
και δύο κενών σε κάθε πεδίο,
   εκτός του έτους, που έχει
   τέσσερα
κενά.}
Result := ' ' + DateSeparator + ' '
```

```
+ DateSeparator + ' ';
Index := 1;
Done := FALSE;
While (Not Done) Do
Begin
GotoXY(X, Y);
Write(Result);
GotoXY(X + Index - 1, Y);
{Αν βρισκόμαστε σε διαχωριστή,
  προχωράμε στην επόμενη
θέση.}
If ((Index <= 10) And
  (Result[Index] =
  DateSeparator)) Then
Index := Index + 1;
C := ReadKey;
Case (C) Of
KEY_ENTER: {Enter = τέλος.}
Done := TRUE;
KEY_BACKSPACE: {Διαγραφή του
  προηγούμενου χαρακτήρα.}
If (Index > 1) Then
Begin
Index := Index - 1;
{Αν ο προηγούμενος χαρακτήρας
  ήταν διαχωριστής,
πηγαίνουμε μία θέση πιο πίσω.}
If (Result[Index] = DateSeparator)
  Then
Index := Index - 1;
{Διαγραφή του χαρακτήρα -
  αντικατάστασή του με κενό.}
Result[Index] := ' ';
End;
Else
{Χαρακτήρας. Εισάγεται μόνο αν
  είναι ψηφίο (0..9) και αν
υπάρχει χώρος. Ο δρομέας
  μετακινείται στην επόμενη
  θέση.}
If ((Index <= 10) And (C >= '0')
  And (C <= '9')) Then
Begin
Result[Index] := C;
Index := Index + 1;
If ((Index <= 10) And
  (Result[Index] =
  DateSeparator)) Then
Index := Index + 1;
{Αφαιρέστε τους οριοθέτες
  σχολίων από την ακόλουθη
  εντολή,
ώστε η εισαγωγή της
  ημερομηνίας να τερματίζεται
  αυτόματα όταν
εισάγεται το τέταρτο ψηφίο του
  έτους.}
{If (Index = 11) Then Begin Done
  := TRUE; GotoXY(X, Y);
Write(Result); End;}
End;
End {Case}
End
End;

Var
MyDate: String[10];
Begin
ClrScr;
Write('Δώστε μία ημερομηνία: ');
ReadDate(WhereX, WhereY,
  MyDate);
{Εδώ θα πρέπει να ελεγχθεί η
  εγκυρότητα της ημερομηνίας,
  π.χ.
ότι ο μήνας δεν είναι ο 13ος, ότι
  δεν είναι η 60ή ημέρα ή ότι ο
χρήστης δεν εισήγαγε την 31η
  Φεβρουαρίου.}
WriteLn;
WriteLn('Εισάχθηκε η
  ημερομηνία ', MyDate);
End.
```

β) Το πρόγραμμα που ακολουθεί, δείχνει τον τρόπο εμφάνισης του ρολογιού.

```
{*** Αρχείο CLOCK2.PAS ***}
Program Timer;
Uses DOS, CRT;

Var
OldTimerInt: Pointer;
VideoSeg: Word;
PassCount: Integer;

Procedure TimerInt; Interrupt;
{Η διαδικασία εμφάνισης του
  ρολογιού, η οποία συνδέεται
  με τη διακοπή
$1c.}
Label
SkipDisplay;
Var
Hours, Minutes, Seconds: Integer;
Quotient, Remainder: LongInt;
TimeBuffer: String[8];
I: Integer;
CharPlace : ^Byte;
Begin
{Με τη μεταβλητή PassCount
  επιτυγχάνουμε ενεργοποίηση
  της διαδικασίας
εκτύπωσης χαρακτήρων μόνο
  δύο φορές το δευτερόλεπτο.}
Inc(PassCount);
If (PassCount < 9) Then
Goto SkipDisplay;
PassCount := 0;
{Με τις επόμενες εντολές
  επιτυγχάνουμε τον
  υπολογισμό της ώρας από τον
αριθμό κλασμάτων (1/18.2
  δευτερολέπτων) που
  ενημερώνεται από το
BIOS, χρησιμοποιώντας μόνο
  πράξεις ακέραιων. Η
  διαδικασία αυτή
είναι πιο γρήγορη, αποφεύγει την
  ενσωμάτωση στο εκτελέσιμο
  αρχείο
της μαθηματικής βιβλιοθήκης και
  αφήνει ανεπηρέαστο το
  συνεπεξεργαστή
(αν υπάρχει).}
Quotient := MemL[$0040:$006C]
  Div 182; { Δεκάδες
  δευτερολέπτων. }
Remainder :=
  MemL[$0040:$006C] Mod
  182; { 18.2 * δευτερόλεπτα. }
Hours := Quotient Div 360;
Quotient := Quotient Mod 360;
Minutes := Quotient Div 6;
Quotient := Quotient Mod 6;
Seconds := Quotient * 10 +
  Remainder Div 18;
{Υπολογισμός της συμβολοσειράς
  που θα τυπωθεί.}
TimeBuffer := '00:00:00';
TimeBuffer[1] := Chr(Hours Div
  10 + 48);
TimeBuffer[2] := Chr(Hours Mod
  10 + 48);
TimeBuffer[4] := Chr(Minutes Div
  10 + 48);
TimeBuffer[5] := Chr(Minutes
  Mod 10 + 48);
TimeBuffer[7] := Chr(Seconds Div
  10 + 48);
TimeBuffer[8] := Chr(Seconds
  Mod 10 + 48);
{Εκτύπωση της συμβολοσειράς,
  με απευθείας προσπέλαση στη
  μνήμη οθόνης.
Η χρήση των υπηρεσιών της
  διακοπής 21 αποφεύγεται,
  γιατί μπορεί να
βρισκόμαστε ήδη στη διαδικασία
  εκτέλεσης κάποιας λειτουργίας
  της εν
λόγω διακοπής.}
For I := 0 To 7 Do
Begin
{Αλλάξτε το 144 σε 66 για
  καταστάσεις οθόνης σαράντα
  στηλών.}
CharPlace := Ptr(VideoSeg, I * 2 +
  144);
CharPlace^ := Byte(TimeBuffer[I
  + 1]);
CharPlace := Ptr(VideoSeg, I * 2 +
  1 + 144);
CharPlace^ := $70; {Το $70
  υποδηλώνει μαύρα γράμματα
  σε άσπρο φόντο.}
End;
SkipDisplay:
{Κλήση της παλαιάς διαδικασίας
  χειρισμού της διακοπής $1C.}
Asm
pushf
call OldTimerInt
End;
End;

Procedure InitClock;
Var
Regs: Registers;
Begin
{Αρχικοποίηση μεταβλητών και
  δέσμευση του διανύσματος
  διακοπής.}
Intr($11, Regs);
If ((Regs.AX And $30) = $30)
  Then
VideoSeg := $B000
Else
VideoSeg := $B800;
PassCount := 0;
GetIntVec($1C, OldTimerInt);
SetIntVec($1C, @TimerInt);
```

HOW TO

```
{Το πρόγραμμα παραμένει στη
  μνήμη.}
End;

Procedure DeInitClock;
{Αποκατάσταση του διανύσματος
  διακοπής.}
Begin
SetIntVec($1C, OldTimerInt);
End;

Var
C: Char;

Begin
InitClock;
ClrScr;
Write('Πατήστε οποιοδήποτε
  πλήκτρο για τερματισμό.');
C := ReadKey;
DeInitClock;
End.
```

γ) Ο πιο απλός τρόπος, αφού τυπωθεί η γραμμή επικεφαλίδας (ΟΝΟΜΑ, ΕΠΩΝΥΜΟ κ.λπ.), είναι να χρησιμοποιηθεί η διαδικασία Window της βιβλιοθήκης CRT της Turbo Pascal, προκειμένου να οριστεί ότι μόνο ένα τμήμα της οθόνης θα υπόκειται σε ενημέρωση. Το πιο κάτω πρόγραμμα δείχνει ένα παράδειγμα χρήσης της διαδικασίας Window.

```
{*** Αρχείο TEXTWIND.PAS ***}
Uses CRT;

Begin
ClrScr;
{Εμφάνιση επικεφαλίδας.}
GotoXY(1, 1);
WriteLn('Ονομα', '':15, 'Επώνυμο',
  '':13, 'Τηλέφωνο');
{Εμφάνιση μηνύματος στο κάτω
  μέρος της οθόνης.}
GotoXY(1, 25);
Write('Πατήστε κάποιο πλήκτρο
  για τερματισμό.');
{Ορισμός παραθύρου κειμένου
  από τη δεύτερη έως την
προτελευταία γραμμή.}
Window(1, 2, 80, 24);
GotoXY(1, 1);
While (Not(KeyPressed)) Do
Begin
{Διαδοχική εμφάνιση γραμμών.}
WriteLn('Τάδε', '':16,
  'Δεινόπουλος', '':9, '111-111-
  1');
Delay(200);
End;
End.
```

Σε ό,τι αφορά το δεύτερο σκέλος του ερωτήματός σου, αυτό που ζητάς είναι ένα σύστημα πλήρους οθόνης για εισαγωγή και τροποποίηση εγγραφών. Ο κώδικας για ένα τέτοιο σύστημα είναι υπερβολικά μακροσκελής για να ενταχθεί στη συγκεκριμένη στήλη.

δ) Αυτό που προφανώς ζητάς είναι κάποιος πίνακας με το πώς χρησιμοποιείται ο κάθε καταχωρητής στις κλήσεις διακοπών του DOS. Δυστυχώς, υπάρχουν περισσότερες από 200 τέτοιες κλήσεις, οπότε - όπως είναι προφανές - η δημοσίευση ενός τέτοιου πίνακα είναι αδύνατη.

ε) Οποτεδήποτε θέλουμε να εισάγουμε κάποια εντολή γλώσσας μηχανής στον κώδικά μας. Στις τελευταίες εκδόσεις της Turbo Pascal, αυτό γίνεται με τον ενσωματωμένο συμβολομεταφραστή (assembler) που παρέχει η γλώσσα, οπότε η εντολή Inline έχει υποβαθμιστεί.

στ) Βεβαίως και είναι δυνατό. Στο τεύχος 63 (Ιούνιος 1995) έχει δημοσιευτεί πρόγραμμα που εμφανίζει εικόνες PCX μέχρι και 256 χρωμάτων, ενώ σε παλαιότερα τεύχη, στη στήλη Programming, είχαν παρουσιαστεί προγράμματα που διαβάζουν εικόνες τύπων BMP, GIF και TIFF.

ζ) Υπάρχει η διαδικασία EXEC, η σύνταξη της οποίας είναι

Exec(ProgName, CommandLine);

όπου ProgName είναι το όνομα και η διαδρομή του προγράμματος που θέλουμε να εκτελέσουμε (π.χ. c:\norton\nc.exe) και CommandLine είναι οι παράμετροι που δίνουμε στην γραμμή εντολής του προγράμματος. Ετσι, ο κώδικας

Exec('c:\dos\attr', '+r c:\command.com');

εκτελεί την εντολή c:\dos\attr με παραμέτρους +r c:\command.com.

Τα προγράμματα που καλούν τη διαδικασία Exec, πρέπει να περιέχουν την οδηγία $M, ώστε να αφήνουν ελεύθερη μνήμη για το πρόγραμμα που θα κληθεί μέσω της Exec. Επίσης, αμέσως πριν και αμέσως μετά την κλήση της διαδικασίας Exec είναι καλό να καλείται η διαδικασία SwapVectors.

η) Η περιστροφή μίας εικόνας γίνεται με την εφαρμογή μαθηματικών μετασχηματισμών πάνω στην εικόνα. Ειδικά για τις ψηφιογραφικές εικόνες (bitmap pictures), δηλαδή τις εικόνες που αποτελούνται από ένα σύνολο εικονοστοιχείων (pixels) - όπως είναι οι περιοχές της οθόνης -, η περιστροφή της εικόνας συνίσταται στην εφαρμογή των μαθηματικών μετασχηματισμών περιστροφής σε καθένα από τα εικονοστοιχεία που συνθέτουν την εικόνα. Για να περιστρέψουμε ένα σημείο Σ με συντεταγμένες (x, Ψ) κατά γωνία θ γύρω από ένα σημείο Κ με συντεταγμένες (Κχ, Κψ), θα πρέπει:

i) Να εκτελέσουμε ένα μετασχηματισμό μεταφοράς αρχής αξόνων, ώστε το σημείο Κ να συμπέσει με την αρχή των αξόνων. Αυτό γίνεται με την αφαίρεση των συντεταγμένων (Κχ, Κψ) από τις συντεταγμένες (x, Ψ). Ο μετασχηματισμός αυτός θα μας δώσει νέες συντεταγμένες για το σημείο Σ, έστω (Χ1, Ψ1), όπου x1 = x - Κχ και Ψ1 = Ψ1 - Κψ.

ii) Να εκτελέσουμε ένα μετασχηματισμό περιστροφής κατά γωνία θ, γύρω από το κέντρο των αξόνων. Οι νέες συντεταγμένες του σημείου Σ, μετά την περιστροφή, θα είναι (x2, Ψ2), όπου x2 = x1 * συν(θ) + Ψ1 * ημ(θ) και Ψ2 = -x1 * ημ(θ) + Ψ1 * συν(θ).

iii) Να εκτελέσουμε ένα μετασχηματισμό μεταφοράς αξόνων, αντίστροφο προς το μετασχηματισμό 1. Οι τελικές συντεταγμένες του - περιεστραμμένου - σημείου Σ θα είναι (Χ3, Ψ3), όπου x3 = x2 + Κχ και Ψ3 = Ψ2 + Κψ.

Στο πρόγραμμα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο μπορούμε να επιτύχουμε περιστροφή εικόνας στην QBasic. Για μικρές γωνίες (<3 μοίρες), τα αποτελέσματα της περιστροφής είναι από ελάχιστα έως διόλου εμφανή.

Επίσης, δεδομένου ότι η λειτουργία της περιστροφής σε ψηφιογραφικές εικόνες πάντα εισάγει παραμόρφωση, λόγω της αναπόφευκτης κβάντισης του αποτελέσματος στην ανάλυση της οθόνης, η περιστροφή μίας εικόνας κατά γωνία φ και, στη συνέχεια, κατά γωνία θ εισάγει περισσότερη παραμόρφωση από την περιστροφή της αρχικής εικόνας κατά γωνία (φ + θ). Τέλος, το πρόγραμμα που ακολουθεί, λειτουργεί μόνο σε ασπρόμαυρες εικόνες. Σε έγχρωμες εικόνες απαιτούνται πιο πολύπλοκοι αλγόριθμοι για το χειρισμό των χρωμάτων.

```
' Αρχείο ROTATE.BAS
' Ορισμός σταθερών για την
  περιοχή που θα περιστραφεί
CONST Left = 1
CONST Right = 51
CONST Top = 1
CONST Bottom = 51
CONST HorCenter! = (Right - Left) / 2
CONST VertCenter! = (Bottom -
  Top) / 2

' Γωνία περιστροφής
CONST Angle! = 22.5 * (3.1415 /
  180!) ' 22.5 μοίρες
```

```
' Δημιουργία ενός μεγάλου "T"
SCREEN 1
DIM A%(Left TO Right, Top TO
  Bottom)
LINE (10, 10)-(41, 12), 4, BF
LINE (25, 10)-(27, 41), 4, BF

' 16 περιστροφές για να
  συμπληρωθεί πλήρης κύκλος
FOR Count = 1 TO 16

' Προετοιμασία του πίνακα
  περιστροφής
FOR I = Left TO Right
FOR J = Top TO Bottom
A%(I, J) = 0
NEXT J
NEXT I

' Υπολογισμός του
  περιεστραμμένου σχήματος.
FOR I = Left TO Right
FOR J = Top TO Bottom
IF (POINT(I, J) <> 0) THEN
NewI = (I - HorCenter) *
  COS(Angle!) + (J - VertCenter) *
  SIN(Angle!) + HorCenter
NewJ = -(I - HorCenter) *
  SIN(Angle!) + (J - VertCenter) *
  COS(Angle!) + VertCenter
IF ((NewI >= Left) AND (NewI <=
  Right) AND (NewJ >= Top)
  AND (NewJ <= Bottom)) THEN
A%(NewI, NewJ) = 4
END IF
END IF
NEXT J
NEXT I

' Εμφάνιση του περιστραμμένου
  σχήματος στην οθόνη
FOR I = Left TO Right
FOR J = Top TO Bottom
PSET (I, J), A%(I, J)
NEXT J
NEXT I
NEXT Count
```

θ) Για να επιτύχεις ξεχωριστή συμπεριφορά στο πάτημα κάποιων πλήκτρων (Esc, F1 κ.λπ.), πρέπει να ακολουθήσεις μία από τις ακόλουθες λύσεις:

i) Να διαβάζεις έναν προς έναν τους χαρακτήρες από το πληκτρολόγιο (συνάρτηση ReadKey), να ελέγχεις αν πρόκειται για έναν από τους ειδικούς χαρακτήρες και να προβαίνεις στις κατάλληλες ενέργειες.

ii) Να χρησιμοποιείς το περιβάλλον Turbo Vision ή κάποιο αντίστοιχο, το οποίο επιτρέπει παγίδευση πατημάτων πλήκτρων.

ι) Για να αναζητήσεις μία εγγραφή σε αρχείο, δεν είναι απαραίτητο να είναι ταξινομημένο το αρχείο.

Η ταξινόμηση βελτιώνει το χρόνο αναζήτησης, μειώνοντάς τον περίπου στο μισό (κατά μέσο όρο), αλλά η λειτουργία αναζήτησης μπορεί να γίνει και σε μη ταξινομημένα αρχεία. Η διαδικασία αναζήτησης σε ένα αρχείο έχει την ακόλουθη δομή:

```
Assign(F1, 'c:\mdir\myfile.dat');
Reset(F1);
Found := FALSE;
While ((Not(EOF(F1))) And
  (Not(Found))) Do
Begin
Read(F1, Rec1);
If (Rec1.Surname = Surname)
  Then
{Βρέθηκε η εγγραφή.}
Found := TRUE;
End;
```

ΥΓ. Ο χρόνος που μεσολαβεί από την παραλαβή ενός γράμματος στο περιοδικό μέχρι τη δημοσίευση της απάντησης εξαρτάται από τον όγκο της αλληλογραφίας που λαμβάνουμε και από το πλήθος των ερωτήσεων που υποβάλλονται σε κάθε επιστολή.

BASIC ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC MASTER, Είμαι ένας από τους πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου. Μάλιστα, σε διαβάζω από τη χρονιά

HOW TO

που έκανες τα πρώτα βήματά σου στο χώρο των περιοδικών, δηλαδή την περίοδο που έκανα και εγώ τα πρώτα μου βήματα στο χώρο των υπολογιστών. Ομολογώ ότι έχεις κάνει μεγάλη πρόοδο από τότε και πως τώρα είσαι ένα διαμάντι.

Πήρα το θάρρος να σου γράψω, γιατί κάνω ένα πρόγραμμα σε BASIC αλλά δεν ξέρω πώς να μετατρέψω τα αρχεία του από .BAS σε .COM, χωρίς όμως άλλο πρόγραμμα, αλλά με μόνο μέσο την Basic. Ωστόσο, αν αυτό δεν γίνεται, δεν θα με πείραζε να μου συστήσεις κάποιον compiler, που να είναι εύκολος στη χρήση αλλά εξίσου αποτελεσματικός.

Επίσης, θα ήθελα να ξέρω αν γίνεται, μέσω του autoexec.bat, να έχω επιλογή να αρχίσω με το DOS ή τα Windows, ανάλογα με το τι θέλω εγώ να ξεκινήσω τον υπολογιστή. Και πώς γίνεται να φορτώνω όλα τα σχετικά προγράμματά τους, όπως το MOUSE.COM και το GRKEYB.COM.

Ευχαριστώ,
Θωμάς Ντούρος

✔ Για να μετατρέψεις ένα πρόγραμμα Basic σε εκτελέσιμο, θα χρειαστείς οπωσδήποτε ένα μεταγλωττιστή Basic. Οι πιο δημοφιλείς μεταγλωττιστές Basic για περιβάλλον DOS είναι η Quick Basic και η Turbo Basic, ενώ για περιβάλλον Windows υπάρχει και η Visual Basic.

Για να έχεις τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε Windows και DOS κατά την εκκίνηση του υπολογιστή σου, αρκεί να προσθέσεις τις ακόλουθες γραμμές στο τέλος του αρχείου AUTOEXEC.BAT του υπολογιστή σου:

```
REM *** Αρχείο CONF.BAT ***
@echo off
echo Configuration menu
echo ————————
echo 1. Windows
echo 2. Dos
choice /c:12 /n Enter your choice:
if errorlevel 2 goto DOS

Rem Windows
echo Starting Windows...
win
goto endsel

Rem DOS
:DOS
echo Entering DOS mode...
mouse.com
grkeyb.com
:endsel
```

PASCAL & SCROLLING

Αγαπητό PC MASTER, Είμαι τακτικός αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Θα ήθελα να μου λύσεις μία απορία που με βασανίζει εδώ και χρόνια. Οσα βιβλία κι αν έχω πάρει, κανένα δεν μπόρεσε να μου λύσει την απορία, ούτε στο ελάχιστο. Η απορία μου είναι η εξής:

Προγραμματίζω σε Turbo Pascal και δεν μπορώ να πετύχω το scrolling. Πώς μπορώ να φτιάξω ένα κυλιόμενο μενού; Το όνειρό μου - γιατί για όνειρο πρόκειται - είναι να φτιάξω ένα κυλιόμενο μενού, που να διαβάζει εγγραφές από ένα αρχείο και να τις εμφανίζει στην οθόνη. Πατώντας το άνω και κάτω βελάκι του δρομέα, οι παρουσιαζόμενες εγγραφές θα κυλούν ανά μία σε αυτό το μενού, ενώ με τα πλήκτρα PgUp και PgDn θα κυλούν ανά τόσες εγγραφές, όσος είναι ο αριθμός των γραμμών από το πάνω ως το κάτω άκρο του μενού. Με τα πλήκτρα Home και End θα εισέρχομαι στην πρώτη και την τελευταία εγγραφή του αρχείου, αντίστοιχα. Μία φωτεινή μπάρα, όπως αυτές των μενού, θα φωτίζει την τρέχουσα εγγραφή. Θα ήθελα λοιπόν να μου παρουσιάσεις τον κώδικα γι' αυτό το θέμα. Το scrolling θα ήθελα να είναι ταχύτατο, χωρίς να δημιουργεί χιόνι στην οθόνη. Θα παρακαλούσα μόνο, το μεγαλύτερο μέρος του κώδικα να είναι γραμμένο σε Turbo Pascal 6 (οι ρουτίνες που θα ρυθμίζουν το scrolling ας είναι γραμμένες σε Assembly, δεν έχω πρόβλημα), για να μπορώ μετά να κάνω κάποιες τροποποιήσεις.

Σε καμία περίπτωση δεν θα ήθελα να μου προτείνεις να ασχοληθώ με αντικείμενα της Turbo Vision για το σκοπό αυτό. Δεν τα πάω και πολύ καλά με τα αντικείμενα της Turbo Vision, γιατί δεν καλύπτουν τις απαιτήσεις μου, τόσο πρακτικά όσο και εμφανισιακά. Αλλωστε, καταλαμβάνουν τόσο πολύ κώδικα, που για το 286 που διαθέτω είναι σούπερ πολυτέλεια. Γράψτε το δικό σας κώδικα και μετά εγώ μπορώ να τον τοποθετήσω σε αντικείμενα που θα δημιουργήσω εγώ.

Με δικό μου κώδικα είχα πετύχει την κύλιση με ρουτίνες αποθήκευσης και επαναφοράς οθόνης, αλλά υπήρχαν πολλά προβλήματα, όπως πολύ χιόνι στην οθόνη και, πολλές φορές, αντί να πάω σε μία συγκεκριμένη εγγραφή πήγαινα σε κάποια άλλη. Χρειάζομαι κάτι πολύ γρήγορο και πολύ αποτελεσματικό, καθότι θέλω να φτιάξω έναν τηλεφωνικό κατάλογο για όλη την Ελλάδα και, οπωσδήποτε, η κύλιση των εγγραφών είναι κάτι πολύ απαραίτητο για τέτοιου είδους προγράμματα.

Και κάτι τελευταίο. Μπορείς να μου δείξεις πώς γίνεται να αποθηκεύσω σε ένα αρχείο δεδομένων - για την Turbo Pascal μιλάμε πάντα - περισσότερες από 65.535 εγγραφές, που είναι το όριο εγγραφών για αρχεία δεδομένων της Pascal; Πώς θα γίνει να αποθηκευτεί ένας αριθμός εγγραφών στο ανώτατο όριο ενός LongInt, δηλαδή 2.147.483.647 εγγραφές;

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,
Καπαγάμα

✔ Στη λίστα που ακολουθεί, παρουσιάζεται ένα πλήρες πρόγραμμα παρουσίασης εγγραφών, στο οποίο μπορούμε να κινούμαστε με τα πλήκτρα δρομέα και τα πλήκτρα PgUp, PgDn, Home και End, ενώ με το πλήκτρο Esc τερματίζεται η εκτέλεση του προγράμματος. Η λίστα περιέχει αρκετά επεξηγηματικά σχόλια, που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

```
{*** Αρχείο RECLIST.PAS ***}
Program RecordLister;
{$V-}
Uses CRT, DOS;

{Σταθερές που επιστρέφει η
   συνάρτηση ReadKeyPress.}
Const
KeyDown = 336;
KeyEnd = 335;
KeyHome = 327;
KeyPgDown = 337;
```

```
KeyPgUp = 329;
KeyUp = 328;
KeyEsc = 27;
{Σταθερές για το παράθυρο της
  οθόνης, στο οποίο
  εμφανίζονται τα
δεδομένα. Μία γραμμή στο πάνω
  μέρος της οθόνης δεσμεύεται
  για
τους τίτλους και μία στο κάτω
  μέρος για οδηγίες χρήσης (το
πρόγραμμα δεν απαιτεί τη
  δέσμευση αυτή).}
Const
StartLine = 2;
StartColumn = 1;
Columns = 80;
Lines = 22;
{Τύπος δεδομένων για την
  εγγραφή που αποθηκεύεται στο
  αρχείο.}
Type
Person = Record
Surname: String[20];
Name: String[20];
Address: String[20];
Phone: String[7];
End;
PersonFile = File Of Person;
Function ReadKeypress: Integer;
{Συνάρτηση που διαβάζει ένα
  χαρακτήρα από το
  πληκτρολόγιο.
Για τους κανονικούς χαρακτήρες
  επιστρέφεται ο κωδικός τους,
σύμφωνα με το πρότυπο ASCII.
  Για τα ειδικά πλήκτρα
  (πλήκτρα
λειτουργιών, δρομέα κ.λπ.)
  επιστρέφεται μία τιμή μεταξύ
256 και 511.}
Var
Temp: Char;
Begin
Temp := ReadKey;
If (Temp = #0) Then
Begin
Temp := ReadKey;
ReadKeyPress := 256 +
  Ord(Temp);
End
Else
ReadKeyPress := Ord(Temp);
End;
 Procedure WriteFixedLenStr(Var
  S: String; Places: Integer);
{Τύπωμα μίας συμβολοσειράς σε
  καθορισμένο πλήθος θέσεων
  στην οθόνη.
Το πλήθος θέσεων υποδεικνύεται
  από την παράμετρο Places.}
Begin
Write(S, '':Places - Length(S));
End;
Procedure WritePersonData(Var
  Per: Person);
{Τύπωμα των δεδομένων ενός
  ατόμου στην οθόνη.}
Begin
WriteFixedLenStr(Per.Surname, 22);
WriteFixedLenStr(Per.Name, 22);
WriteFixedLenStr(Per.Address, 22);
WriteFixedLenStr(Per.Phone, 10);
End;
 Procedure ShowFullPage(Var
  MyPersonFile: PersonFile;
  TopRecNo, CurRecNo:
  LongInt);
{Τύπωμα μίας πλήρους σελίδας
  με δεδομένα. Η παράμετρος
  MyPersonFile
υποδεικνύει το αρχείο από το
  οποίο θα διαβαστούν τα
  δεδομένα. Η
παράμετρος TopRecNo δείχνει
  ποια είναι η πρώτη εγγραφή
  που πρέπει
να υπάρχει στη σελίδα, ενώ η
  παράμετρος CurRecNo δίνει
  τον αριθμό
της τρέχουσας εγγραφής, η οποία
  δείχνεται φωτισμένη. Θα
  πρέπει να ισχύει
TopRecNo <= CurRecNo <=
  TopRecNo + Lines - 1
όπου Lines είναι το πλήθος
```

```
  γραμμών του παραθύρου
  εμφάνισης εγγραφών.}
Var
Per: Person;
NumLines: Integer;
Begin
{Κανονικά χρώματα.}
TextColor(White);
TextBackground(Black);
{Καθαρισμός του ενεργού
  παραθύρου της οθόνης.}
ClrScr;
NumLines := 0;
{Μετακίνηση στην πρώτη
  εγγραφή στο αρχείο.}
Seek(MyPersonFile, TopRecNo - 1);
While((NumLines < Lines) And
  (Not(EoF(MyPersonFile)))) Do
Begin
{Ανάγνωση της εγγραφής.}
Read(MyPersonFile, Per);
{Καθορισμός χρωμάτων...}
If (TopRecNo + NumLines =
  CurRecNo) Then
{Αντίστροφα χρώματα για την
  τρέχουσα εγγραφή.}
Begin
TextBackGround(White);
TextColor(Black);
End
Else
Begin
{Κανονικά χρώματα για τις
  υπόλοιπες.}
TextBackGround(Black);
TextColor(White);
End;
GotoXY(1, NumLines + 1);
WritePersonData(Per);
NumLines := NumLines + 1;
End;
End;

Procedure DisplayPersonFile(Var
  MyPersonFile: PersonFile);
Var
TopRecNo, CurRecNo: LongInt;
OldCurRec, NewCurRec: Person;
C: Integer;
Regs: Registers;
Begin
{Τύπωμα επικεφαλίδων και
  οδηγιών χρήσης στην οθόνη.}
Window(1, 1, 80, 25);
TextColor(White);
TextBackground(Black);
ClrScr;
HighVideo;
Write('Επώνυμο', '':15, 'Ονομα', '':
  17, 'Διεύθυνση', '':13,
  'Τηλέφωνο');
GotoXY(1, 25);
Write('Μετακίνηση με βέλη,
  PgUp, PgDown, Home, End,
  Esc = Τέλος.');
Window(StartColumn, StartLine,
  StartColumn + Columns - 1,
  StartLine + Lines - 1);
NormVideo;
ClrScr;
TopRecNo := 1;
CurRecNo := 1;
ShowFullPage(MyPersonFile,
  TopRecNo, CurRecNo);
C := ReadKeyPress;
While (C <> KeyEsc) Do
Begin
Case (C) Of
KeyDown:
{Μετακίνηση στην επόμενη
  εγγραφή.}
If (CurRecNo <
  FileSize(MyPersonFile)) Then
Begin
{Ανάγνωση της έως τώρα
  τρέχουσας και της "νέας"
  τρέχουσας εγγραφής από το
  αρχείο.}
Seek(MyPersonFile, CurRecNo - 1);
Read(MyPersonFile, OldCurRec);
Read(MyPersonFile, NewCurRec);
{Τύπωμα της έως τώρα τρέχουσας
  εγγραφής στην παλαιά της
  θέση, με κανονικά χρώματα
  ώστε να αρθεί ο φωτισμός.}
GotoXY(1, CurRecNo - TopRecNo
  + 1);
TextBackground(Black);
TextColor(White);
WritePersonData(OldCurRec);
CurRecNo := CurRecNo + 1;
{Αν είμαστε στην τελευταία
  γραμμή, η εκτέλεση
της εντολής WriteLn θα
  προκαλέσει την κύλιση του
  παραθύρου κατά μία γραμμή.}
If (CurRecNo > TopRecNo + Lines
  - 1) Then
Begin
WriteLn;
TopRecNo := TopRecNo + 1;
End;
{Τύπωμα της τρέχουσας
  εγγραφής με αντίστροφα
χρώματα.}
TextBackground(White);
TextColor(Black);
GotoXY(1, CurRecNo -
  TopRecNo + 1);
WritePersonData(NewCurRec);
End;
KeyUp:
{Μετακίνηση στην προηγούμενη
  εγγραφή.}
If (CurRecNo > 1) Then
Begin
{Ανάγνωση της έως τώρα
  τρέχουσας και της "νέας"
  τρέχουσας εγγραφής από το
  αρχείο.}
Seek(MyPersonFile, CurRecNo -
  2);
Read(MyPersonFile, NewCurRec);
Read(MyPersonFile, OldCurRec);
{Τύπωμα της έως τώρα τρέχουσας
  εγγραφής στην παλαιά της
  θέση, με κανονικά χρώματα
  ώστε να αρθεί ο φωτισμός.}
GotoXY(1, CurRecNo -
  TopRecNo + 1);
TextBackground(Black);
TextColor(White);
WritePersonData(OldCurRec);
CurRecNo := CurRecNo - 1;
{Αν είμαστε στην αρχή,
  φροντίζουμε για την κύλιση
  του παραθύρου προς τα κάτω,
  καλώντας το BIOS.}
If (CurRecNo < TopRecNo) Then
Begin
Regs.AH := $7;
Regs.AL := 1;
{Από τις συντεταγμένες
  αφαιρούμε 1, γιατί η
  αρίθμηση γραμμών/στηλών
  του BIOS ξεκινά από το 0.}
Regs.CH := StartLine - 1;
Regs.CL := StartColumn - 1;
Regs.DH := StartLine + Lines - 2;
Regs.DL := StartColumn +
  Columns - 2;
Regs.BH := TextAttr;
Intr($10, Regs);
TopRecNo := TopRecNo - 1;
End;
{Τύπωμα της νέας τρέχουσας
  εγγραφής, με αντίστροφα
  χρώματα.}
TextBackground(White);
TextColor(Black);
GotoXY(1, CurRecNo - TopRecNo
  + 1);
WritePersonData(NewCurRec);
End;
KeyPgDown:
Begin
{Μετακίνηση στην επόμενη
  σελίδα. Διενεργούνται οι
  κατάλληλοι έλεγχοι για το αν
  φτάσαμε στο τέλος του
  αρχείου.}
TopRecNo := TopRecNo + Lines;
CurRecNo := CurRecNo + Lines;
If (TopRecNo >
  FileSize(MyPersonFile) - Lines
  + 1) Then
Begin
TopRecNo :=
  FileSize(MyPersonFile) - Lines
  + 1;
If (TopRecNo < 1) Then
TopRecNo := 1;
End;
If (CurRecNo >
  FileSize(MyPersonFile)) Then
CurRecNo :=
  FileSize(MyPersonFile);
ShowFullPage(MyPersonFile,
  TopRecNo, CurRecNo);
End;
KeyPgUp:
Begin
{Μετακίνηση στην προηγούμενη
  σελίδα. Διενεργούνται οι
  κατάλληλοι έλεγχοι για το αν
  φτάσαμε στην αρχή του
  αρχείου.}
TopRecNo := TopRecNo - Lines;
CurRecNo := CurRecNo - Lines;
If (TopRecNo < 1) Then
TopRecNo := 1;
If (CurRecNo < 1) Then
```

```
CurRecNo := 1;
ShowFullPage(MyPersonFile,
  TopRecNo, CurRecNo);
End;
KeyHome:
Begin
{Μετακίνηση στην αρχή του
  αρχείου.}
TopRecNo := 1;
CurRecNo := 1;
ShowFullPage(MyPersonFile,
  TopRecNo, CurRecNo);
End;
KeyEnd:
Begin
{Μετακίνηση στο τέλος του
  αρχείου.}
TopRecNo :=
  FileSize(MyPersonFile) - Lines
  + 1;
If (TopRecNo < 1) Then
TopRecNo := 1;
CurRecNo :=
  FileSize(MyPersonFile);
ShowFullPage(MyPersonFile,
  TopRecNo, CurRecNo);
End;
End; {Case}
C := ReadKeyPress;
End;
{Επαναφορά του παραθύρου στο
  μέγεθος της οθόνης.}
Window(1, 1, 80, 25);
End;

Var
C: Integer;
PhoneBook: PersonFile;

Begin
{Άνοιγμα του αρχείου και κλήση
  της διαδικασίας παρουσίασης.
  Το αρχείο πρέπει να υπάρχει.}
Assign(PhoneBook, 'per1.dat');
Reset(PhoneBook);
DisplayPersonFile(PhoneBook);
{Κλείσιμο του αρχείου και έξοδος
  από το πρόγραμμα.}
Close(PhoneBook);
End.
```

Η Turbo Pascal 6.0 δεν έχει τον περιορισμό των 65.536 εγγραφών, ο οποίος απαντά μόνο σε παλαιότερες εκδόσεις της γλώσσας. Απλώς, πρέπει να χρησιμοποιούνται μεταβλητές τύπου LongInt στη διαδικασία Seek και στις συναρτήσεις FilePos και FileSize.

QBASIC

Αγαπητό PC MASTER,
Είμαι ένας από τους παλαιούς αναγνώστες σου αλλά αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Ασχολούμαι με τον προγραμματισμό σε γλώσσα QBasic και θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες:

i) Μπορώ να χρησιμοποιήσω εντολές DOS και αν ναι, κάνε ένα παράδειγμα (πατώντας "T" να κάνει Tree, πατώντας "D" να κάνει DIR /P).

ii) Να δώσεις τη λίστα ενός προγράμματος, που θα μπορείς να επιλέξεις διάφορες λειτουργίες μέσω φωτεινής μπάρας, η οποία θα έχει σταθερό μήκος.

iii) Πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα πρόγραμμα HELPME.EXE, που είχε δημοσιευτεί στη δισκέτα No 61 μαζί με το Brix;

ΥΓ. 1: Περιμένω τη στήλη για γλώσσα Basic με ανυπομονησία.

ΥΓ. 2: Keep up the good work.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Δημήτρης Πατάρας

✔ Στην πρώτη από τις λίστες που ακολουθούν, φαίνεται πώς μπορούμε να εκτελούμε εντολές του DOS (ή και άλλες εφαρμογές) με την εντολή SHELL της QBasic. Η δεύτερη λίστα παρουσιάζει ένα παράδειγμα υλοποίησης μενού, όπου μετακινούμε τη φωτεινή μπάρα με τα πλήκτρα του δρομέα και επιλέγουμε με το ENTER. Η φωτεινή μπάρα έχει μήκος ίσο με το μήκος της μεγαλύτερης επιλογής. Το τρίτο ερώτημα, πώς δηλαδή υλοποιείται ένα πρόγραμμα τύπου "Helpme", είναι κάπως αόριστο. Για να μπορέσουμε να απαντήσουμε, θα πρέπει να γίνεις πιο συγκεκριμένος.

```
' *** Αρχείο DOSCMD.BAS ***
CLS
PRINT "T = Tree, D = Dir"
WaitKey:
A$ = INKEY$
IF ((A$ = "T") OR (A$ = "t"))
  THEN
SHELL ("Tree")
ELSE
IF ((A$ = "D") OR (A$ = "d"))
  THEN
SHELL ("DIR /P")
ELSE
GOTO WaitKey
END IF
END IF
```

```
' *** Αρχείο MENU2.BAS ***
CONST NumSelections = 3
' Αρχικοποίηση των μεταβλητών
DIM A$(3)
A$(1) = "Επιλογή 1"
A$(2) = "Αντικείμενο 2"
A$(3) = "Τρίτη επιλογή"

' Υπολογισμός του μέγιστου
  μήκους επιλογής
MaxLen = 0
FOR I = 1 TO NumSelections
IF (LEN(A$(I)) > MaxLen) THEN
MaxLen = LEN(A$(I))
END IF
NEXT I

CLS
LOCATE 1, 1
' Αρχικό τύπωμα του μενού
FOR I = 1 TO NumSelections
IF I = 1 THEN COLOR 0, 7 ELSE
  COLOR 7, 0
PRINT A$(I); SPACE$(MaxLen -
  LEN(A$(I)))
NEXT I
Selection = 1
' Ορισμός των διαδικασιών που θα
  κληθούν, αν
' πατηθούν τα πλήκτρα
  μετακίνησης δρομέα πάνω
' και κάτω
ON KEY(11) GOSUB Up
ON KEY(14) GOSUB Down
KEY(11) ON
KEY(14) ON
' Αναμονή για πάτημα του
  πλήκτρου ENTER
WHILE (INKEY$ <> CHR$(13))
WEND
COLOR 7, 0: LOCATE 10, 1
PRINT "Επιλογή = "; Selection;
  "("; A$(Selection); ")"
STOP

Up:
' Μετακίνηση της φωτεινής
  μπάρας πάνω, αν δεν
' βρισκόμαστε ήδη στην αρχή
IF Selection = 1 THEN RETURN
LOCATE Selection, 1: COLOR 7, 0:
  PRINT A$(Selection);
  SPACE$(MaxLen -
  LEN(A$(Selection)))
Selection = Selection - 1
LOCATE Selection, 1: COLOR 0, 7:
  PRINT A$(Selection);
  SPACE$(MaxLen -
  LEN(A$(Selection)))
RETURN

Down:
' Μετακίνηση της φωτεινής
  μπάρας κάτω, αν δεν
' βρισκόμαστε ήδη στο τέλος
IF Selection = NumSelections
  THEN RETURN
LOCATE Selection, 1: COLOR 7, 0:
  PRINT A$(Selection);
  SPACE$(MaxLen -
  LEN(A$(Selection)))
Selection = Selection + 1
LOCATE Selection, 1: COLOR 0, 7:
  PRINT A$(Selection);
  SPACE$(MaxLen -
  LEN(A$(Selection)))
RETURN
```

■

Επιμέλεια CD-ROM/Κείμενα: ***Χάρης Σαράντης***

***Σας άρεσε, λοιπόν, από ό,τι φάνηκε, το πρώτο CD μας, ε; Καλό και το πρωτοποριακό click and play. Φοβερή και η απουσία τηλεφωνημάτων για προβλήματα. (Για τους κακόβουλους: Τηλεφωνήματα υπήρχαν, έδιναν όμως συγχαρητήρια.) Ας δούμε, όμως, τώρα τι γίνεται με το δεύτερο. Οι ανάγκες της εποχής ονομάζονται σήμερα και Windows 95. Αφού οι περισσότεροι από εσάς τα έχετε ήδη εγκαταστημένα στον υπολογιστή σας και τρέχετε από εκεί το CD, έπρεπε να προσαρμοστούμε στις απαιτήσεις σας. Ετσι, λοιπόν, τα Windows προγράμματα τρέχουν από το interface απευθείας μέσα από τα 95 και δεν τα καλούν όταν βρίσκεστε σε DOS. Αν χρησιμοποιείτε 3.1, κάντε μία αντιγραφή και μετά file/run (ή μόνο το δεύτερο, απευθείας από το CD).
Καλή διασκέδαση - και με autorun από εδώ και πέρα.***



ΚΛΗΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ

Κατά την κατασκευή του interface του CD μεγαλύτερο βάρος δόθηκε στην ευχρηστία και την απλότητα. Το CD του PC Master, λοιπόν, χαρακτηρίζεται από απουσία απαίτησης εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται να κάνει ο χρήστης είναι να μεταφερθεί στο root του CD-ROM του και να καλέσει το pcm.bat αρχείο. Αυτή θα είναι μία από τις ελάχιστες φορές που θα απαιτηθεί το πληκτρολόγιο (αν η κλήση γίνει από DOS), καθώς τα περισσότερα προγράμματα, ακόμα και αυτά που απαιτούν εγκατάσταση, καλούνται από το interface αυτόματα μετά την εγκατάστασή τους - click & play στην πράξη! Μετά την εμφάνιση στην οθόνη ενός εισαγωγικού animation, το πρόγραμμα φορτώνεται και περιμένει τις διαταγές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αυτό είναι άλλο ένα θέμα για το οποίο ο άπειρος χρήστης δεν πρέπει να ανησυχεί. Στην εισαγωγική εικόνα του προγράμματος (αφού διαβάσετε τα περιεχόμενά της), απλώς μεταφερθείτε με το mouse πάνω στο κόκκινο κουμπί στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης και κάντε κλικ εκεί. Μετά από αυτή την ενέργεια, λογικά θα βλέπετε ενώπιόν σας το κεντρικό μενού του προγράμματος. Από εδώ μπορείτε να επιλέξετε σε ποια επιμέρους κατηγορία προγραμμάτων θέλετε να μεταφερθείτε, κάνοντας ένα απλό κλικ στο σημείο που αναγράφεται αυτή.

Ας θεωρήσουμε ότι επιλέξατε την κατηγορία Shareware Games. Βλέπετε, λοιπόν, μπροστά σας μία χρυσαφένια οθόνη με το όνομα της κατηγορίας που επιλέχθηκε. Κάτω από αυτό εμφανίζεται μια σειρά από τριάδες buttons. Κάθε τριάδα αφορά στο πρόγραμμα που αναγράφεται στο πρώτο και μεγαλύτερο από αυτά. Με κλικ πάνω στο button όπου αναγράφεται το όνομα του προγράμματος που έχετε επιλέξει, αυτό εκτελείται απευθείας από το CD ή εγκαθίσταται στο σκληρό σας δίσκο και μετά εκτελείται.

Στο σημείο αυτό πρέπει να τονιστεί η προσπάθεια που έχει γίνει, ώστε να μη χρειάζεται να εγκαταλείψει ο χρήστης το περιβάλλον προς αναζήτηση του αρχείου που πρέπει να τρέξει, προκειμένου να εκτελεστεί το πρόγραμμα μετά την εγκατάσταση. Αντιθέτως, το interface, αφού έχει εγκαταστήσει το πρόγραμμα, θα τρέξει το setup του και, αμέσως μετά, θα καλέσει το αρχείο που απαιτείται για την εκτέλεση.

Οι επιπλέον δυνατότητες που υπάρχουν και αφορούν σε κάποιο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση των οδηγιών αυτού στην οθόνη και η αντιγραφή του στο σκληρό δίσκο. Με κλικ στο instructions, που βρίσκεται κάτω και αριστερά από το button με το όνομα του προγράμματος, εμφανίζεται στην οθόνη σας το αρχείο που συνοδεύει το πρόγραμμα και περιέχει οδηγίες εκτέλεσής του ή περιγραφή αυτού. Με κλικ στο button "copy", που βρίσκεται αριστερά του "instructions", σας ζητείται ο δίσκος και το directory στο οποίο επιθυμείτε να αντιγράψετε τα αρχεία του προγράμματος. Για να επιστρέψετε στην προηγούμενη οθόνη χωρίς να αντιγράψετε το πρόγραμμα, απλώς πατήστε το πλήκτρο "Escape".

Στην οθόνη που εξετάζουμε, αυτή των shareware games, αλλά και σε κάθε επιμέρους περιοχή του interface, μπορείτε να παρατηρήσετε και δύο ακόμα buttons: το "exit" που βρίσκεται κάτω αριστερά και το λογότυπο του PC Master (κάτω δεξιά). Πατώντας σε αυτό, επιστρέφετε στο κεντρικό μενού του interface, ενώ με κλικ στο exit εγκαταλείπετε το πρόγραμμα, μετά από κάποια επιβεβαίωση. Το τελευταίο μπορεί να επιτευχθεί άμεσα με το πλήκτρο "Escape".

Η παραπάνω κατάταξη των buttons και ο τρόπος χειρισμού ισχύει για όλες τις περιοχές του interface, με ορισμένες όμως διαφοροποιήσεις. Στα demos, λόγω του μεγέθους που θα καταλάμβαναν στο σκληρό σας δίσκο, έχει κριθεί σκόπιμη η απουσία button αντιγραφής, ενώ στα patches δεν υπάρχει δυνατότητα εκτέλεσης, εφόσον δεν είναι εκτελέσιμα προγράμματα. Τέλος, όσον αφορά στα solutions, αφού πρόκειται για κείμενα, πατώντας στο button στο οποίο αναγράφεται το όνομα της λύσης, αυτή εμφανίζεται στην οθόνη.

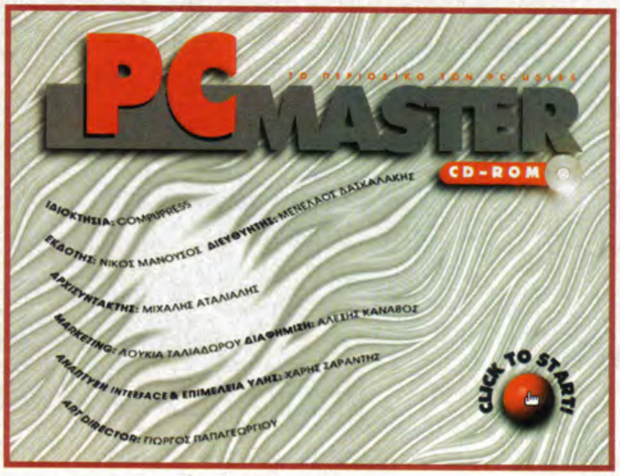
FOR COMMAND LINE LOVERS

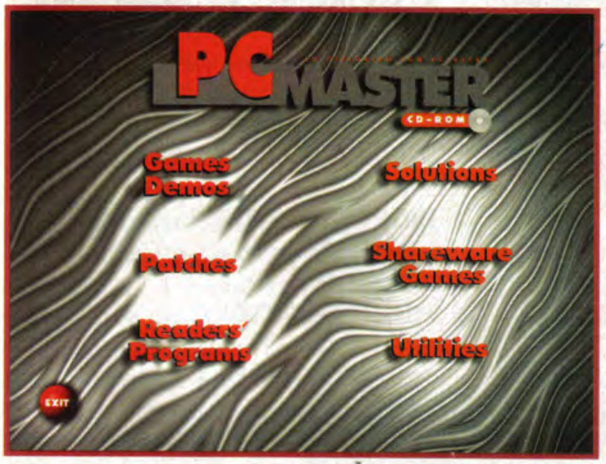
Αν και το interface είναι γραμμένο για εκτέλεση σε DOS και δημιουργημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να μην προκαλεί προβλήματα στην εκτέλεση των προγραμμάτων, ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν κάποιοι λάτρες του απόλυτου ελέγχου στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει ληφθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί ό-

σο το δυνατόν απλούστερη.

Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD, θα διαπιστώσετε ότι αυτό είναι στο μέγιστο "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί.

Στο root του CD υπάρχει και το treeinfo.ncd. Συνεπώς, μπορείτε άφοβα να χρησιμοποιήσετε το Alt+F10 του Norton Commander ή το NCD, για να μεταφερθείτε σε κάποιο directory.





Επίσης, για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο batch.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της αρεσκείας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει γίνει κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και, γενικότερα, CD, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν κάποια προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και στις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή.

HARDWARE

Το μόνο που χρειάζεται είναι ένας PC με 4 MB (αν και κάποια demos θα απαιτήσουν 8 για την εκτέλεσή τους), CD-ROM drive, Super VGA κάρτα οθόνης και mouse, δηλαδή η ελάχιστη δυνατή σύνθεση ενός multimedia PC. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχε και κάρτα ήχου (κατά προτίμηση SoundBlaster ή συμβατή)...

SOFTWARE

Εδώ οι ιδιαιτερότητες αφορούν όχι τόσο στο interface όσο στα προγράμματα που περιέχει το CD και, κατά κύριο λόγο, στα demos.

Το interface, πάντως, αν υπάρχει mouse και ο driver του είναι φορτωμένος στο σύστημά σας (κάποιο πρόγραμμα που συνήθως ακούει στο όνομα mouse.com ή mouse.exe και μπορείτε να το φορτώσετε γράφοντας "mouse" στο command line), θα τρέξει χωρίς προβλήματα. Αν αυτό δεν συμβεί, ίσως αυτό να οφείλεται στις δυνατότητες της κάρτας οθόνης σας. Σε τέτοια περίπτωση, δοκιμάστε να φορτώσετε κάποιο vesa driver στο σύστημά σας και καλέστε το pcm.bat ξανά.

Στους χρήστες των Windows προτείνεται η έξοδος από αυτά, αφού τα περισσότερα προγράμματα του CD είναι γραμμένα για περιβάλλον DOS και ενδέχεται να μη λειτουργήσουν σωστά κάτω από το παραθυρικό περιβάλλον. Πάντως, αν έχετε τα Windows 95 περασμένα στον υπολογιστή σας και αρκετή μνήμη (16 MB), μάλλον δεν θα αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Κάθε μήνα θα υπάρχει στο CD-ROM του PC Master ένα subdirectory αφιερωμένο στα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του.

Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας.

Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAMES DEMOS

Η πρώτη και μεγαλύτερη κατηγορία (από άποψη χωρητικότητας, βέβαια) του παρόντος CD. Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία.

ACTUA SOCCER: Αντιμετωπίζει στα ίσια το FIFA '96 για τον τίτλο του απολύτως καλύτερου εξομοιωτή ποδοσφαίρου.

CAESAR II: Ενα παιχνίδι στρατηγικής που σίγουρα θα βρει αρκετούς φίλους μεταξύ των οπαδών του είδους.

DESTRUCTION DERBY: Επιτέλους, ένας αγώνας καθαρής καταστροφής. Τρέχετε με το αυτοκίνητό σας, με σκοπό όχι τον τερματισμό αλλά την εξολόθρευση των ανταγωνιστών σας.

HEXEN: Η καταπληκτική συνέχεια του Heretic. Βελτιωμένο από πολλές απόψεις, με καρδιά Doom να χτυπά στον κώδικά του.

MIRAGE: Ενα παιχνίδι για Windows με ενδιαφέροντα γραφικά.

ENTOMORPH: Δεν συνιστάται σε όσους έχουν αλλεργία στα έντομα.

RIDDLE OF MASTER LU: Αυτή τη φορά πρέπει να μεταφέρετε στη μακρινή Ανατολή τον εγκεφαλικό σας αγώνα. Πολύ καλό adventure.



DESTRUCTION DERBY

RIPPER: Τα rolling demos δεν αποτελούν το αγαπημένο θέμα του PC Master CD. Το συγκεκριμένο, όμως, σίγουρα αποτελεί εξαίρεση.


STONEKEEP

SILENT HUNTER: Ευκαιρία για τους λάτρες της θάλασσας και του βυθού να τον εξερευνήσουν (με έναν όχι και τόσο ειρηνικό τρόπο).

SIMISLE: Και τα... "Sim" συνεχίζονται. Σε νησί αυτή τη φορά.

STONEKEEP: Από τα καλύτερα παιχνίδια (υποκειμενικά) και από τα μεγαλύτερα demos που έχουν συμπεριληφθεί στο CD του PC Master (αντικειμενικότατα).

SU27 FLANKER: Και ο εξομοιωτής του μήνα. Χωρίς ήχο στο demo.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER: Η αναβίωση του ιστορικού παιχνιδιού. Το ποδοσφαιράκι που έκλεψε τα σκήπτρα από το "Kick Off", εμπλουτίζεται με ομάδες και ονόματα.

THE DIG: Το special review του μήνα δεν μπορούσε φυσικά να λείπει από το CD μας. Ετσι δεν είναι;

WING COMMANDER IV: Η συναρπαστική συνέχεια. Η Origin για άλλη μία φορά προσπαθεί να μας πείσει ότι τα μηχανήματά μας χρειάζονται αναβάθμιση.

WETLANDS: Ενα καινούριο Cyberia. Υψηλός βαθμός δυσκολίας.

SHAREWARE GAMES

Πρόκειται για μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά έχει να παρουσιάσει τεράστιες εκπλήξεις. Είναι μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα αυτών σε εθιστικότητα. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

BLOODNET: Το demo του παιχνιδιού της Microprose.

CANNON FODDER: Το γνωστό παιχνίδι στην πρώτη του έκδοση.

CYCLONES: Κάτι σαν Doom, κάτι σαν Star Wars...

DARKWOLF: Σταματήστε τον εμφύλιο πόλεμο που μπορεί να ξεσπάσει στη χώρα του βασιλιά σας.

DEPTH DWELLERS: Μονομαχία στα βαθιά νερά...

HIGHWAY HUNTER: Ενα shoot'em up που θα σας θυμίσει παλιές, καλές (και προπάντων απλές) εποχές.

JELLY BEEN FACTORY: Ενα Tetris, όχι και τόσο αλλιώτικο από τα άλλα.

SKUNNY KART: Και ένα kart simulation.

MEGAPEDE: Υπάρχει κάποιος μεταξύ σας που θυμάται το Centipede; Το Megapede από την Cheesy(!!!) Software έρχεται να ξυπνήσει αναμνήσεις.

PONG KOMBAT: 'Η, αλλιώς, Mortal Kombat 3 1/2.

STALKER: Ακόμα ένα παιχνίδι "kill or be killed".

THUNDER ZONE: Freeware! (Σας λέει τίποτα;) Arcade game.

TYRIAN: Η τελευταία έκδοση της Epic Megagames. Για διάφορους λόγους (Overkill, Jazz Jackrabbit), συμπαθούσα αυτή την εταιρία. Το Tyrian είναι ακόμα ένας.

OXYD: Και κάτι από puzzle για τους παραπονούμενους.

WAR WIZARD: Δεν ξέρω πώς θα σας φανεί το παιχνίδι, πάντως από μουσική...

XARGON: Το γνωστό game. Αν σας παρουσιάσει προβλήματα, αντιγράψτε το στο σκληρό σας και τρέξτε το από εκεί.

UTILITIES

Μια κατηγορία προγραμμάτων, η οποία στην ουσία δεν αφήνει αδιάφορο κανένα


RIPPER

χρήστη.

ADDRESS BOOK: Ενα χρήσιμο πρόγραμμα, με το οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας τηλεφωνικό κατάλογο.

AG SYSTEM INFO TOOLS: DOS διαγνωστικό πρόγραμμα.

AVFREE V1.0: Δείτε τη χρήση των subdirectories των δίσκων σας.

DIRSIZ V1.1: Εμφανίζει το μέγεθος των directories και των subdirectories του δίσκου σας.

F-PROT V220: Το γνωστό DOS αντιβιοτικό.

HOGS V1.4: Εξετάστε τη χρήση της μνήμης (Windows).


THE DIG

INTERUPT: Λίστα με τα Interrupts του DOS, καθώς και κάποια Utilities.

MORET V1.2: Ενα DOS ημερολόγιο.

NOTE WORTHY COMPOSER: Θέλετε να γίνετε μουσικοσυνθέτης; Πρέπει να έχετε Windows.

SCAN 95 V110E: Το scan του McAfee στην έκδοση για τα Windows 95.

SCALER V1.3: DOS benchmarks για τον υπολογιστή σας.

SICON V2.6: Το πλουσιότερο πρόγραμμα μετατροπής μονάδων που έχω συναντήσει στις μέχρι τώρα shareware-surfing δραστηριότητές μου.

SUPER INSTALL FOR DOS: Πρόβλημα εγκατάστασης; Super Install for DOS.

SETUP FACTORY V3.03: Παραμένει; Setup Factory for Windows.

UNIPOWER V5.1: DPMS Power Management Driver. Εχετε οικολογικές ανησυχίες και θέλετε green VGA; Ορίστε.

WASTED V1.5: Χρήσιμο. Εμφανίζει το χώρο του δίσκου που χάνεται, λόγω του μεγέθους των cluster του δίσκου σας. Μήπως θα έπρεπε να φτιάξετε partitions;

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των παρακάτω προγραμμάτων:

BURRIED IN TIME
CYBERIA
DAEDALUS ENCOUNTER
ORION CONSPIRACY
PHANTASMAGORIA UPDATE TO V1.1

SOLUTIONS

Μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

ALONE IN THE DARK I-III
THE LAST CRUSADE
THE FATE OF ATLANTIS
SAM & MAX
SHADOW OF THE COMET

■

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η εκτίναξη στα ύψη της ωφέλιμης χωρητικότητας που παρέχει το CD, σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density), μας έδωσε τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε πολύ περισσότερα από ένα προγράμματα αναγνωστών στην παρούσα έκδοση.

FLYING BILLY Γιώργος Μπουντούρης/Τάκης Καπετάνος: Είδατε τι κάνει η συνεργασία; Μια χαρά τα κατάφεραν οι δημιουργοί του Flying Billy. Χωρίς πρωτότυπο σενάριο, είναι ωστόσο πολύ καλό το αποτέλεσμα στο platform αυτό. Μόνο, ρε παιδιά, μην ξεχάσετε να βάλετε μία ρουτινίτσα για τον έλεγχο της ταχύτητας στο επόμενο "παιδί" σας.

ΑΠΟΥΣΙΕΣ Νίκος Στειακάκης: Ενα πρόγραμμα που θα βοηθήσει τους όχι και τόσο φανατικούς μαθητές να μην υπερβούν τα κρίσιμα όρια στα κατάστιχα του απουσιολογίου της τάξης τους.

EXAMINATIONS Ηλίας Στογιαντζίκης: Πρόγραμμα που υπολογίζει το συνολικό βαθμό των Πανελλήνιων Εξετάσεων.

INFO Τάσος Μαμούνης: Χρήσιμο πρόγραμμα που παρέχει πληροφορίες για τα subdirectories ενός καταλόγου.

JHNOID Γιάννης Χερουβείμ: Ενα ελληνικό arcanoid. Διασκευή, φυσικά.

SYSTEM Γιάννης Δουλγεράκης: Το πρόγραμμα αυτό έρχεται να βοηθήσει όσους απαιτούν ταχεία επίλυση ενός 3x3 συστήματος.

ΧΗΜΕΙΑ Μενέλαος Βέργης: Για μαθητές και όχι μόνο. Χρήσιμες πληροφορίες για την επιστήμη της χημείας (περιοδικός πίνακας κ.ά.).

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.800
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.800
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.600
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	3.100
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	3.100
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	4.600
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 200	3.100
Ε13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.500
Ε14.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX Σελίδες 128	2.500
Ε15.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	3D STUDIO σε μια εβδομάδα Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.800
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.600
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.600
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	3.100
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800
Π10.	VISUAL BASIC 3 Σελίδες 424	5.800
Π11.	COBOL - ANSI 85 Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.600
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 232 Β' Έκδοση	3.100
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.900
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

P1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
P3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
P4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400
P5.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
P6.	PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 864	8.300
P7.	ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS Σελίδες 784	8.300
P8.	dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 416	5.800
P9.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ! Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	5.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.500
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	5.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.800
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	5.100
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	4.600
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	5.100
Λ22.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	5.100
Λ23.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ24.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ25.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ26.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ27.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ28.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ29.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600
Λ30.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης Σελίδες 232	4.600
Λ31.	PHOTOSHOP 3.0 Σελίδες 256	5.100
Λ32.	BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 232	4.800
Λ33.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 792	9.300
Λ34.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Λ35.	ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.100

POCKET GUIDES

G1.	DOS 5.0 Β' έκδοση Σελίδες 182	2.800
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.800
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.800
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.800
G5.	WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση Σελίδες 314	2.800
G6.	WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.800
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.800
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.800
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.800
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.800
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.800
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

Κωδ.	Περιγραφή	Τιμή
G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.800
G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800
G19.	WINDOWS 95 Σελίδες 360	3.100

HOME COMPUTING

Κωδ.	Περιγραφή	Τιμή
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H3.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H4.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H5.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H6.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H7.	VIRUS SCAN Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB Σελίδες 80	2.600
H8.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

Κωδ.	Περιγραφή	Τιμή
I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.500
I2.	HTML Σελίδες 136	2.500
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.500
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	2.900
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.500
I6.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
I7.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
I8.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.100
I9.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC Σελίδες 120	2.500
I10.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET Σελίδες 152	3.300

ΔΙΑΦΟΡΑ

Κωδ.	Περιγραφή	Τιμή
Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

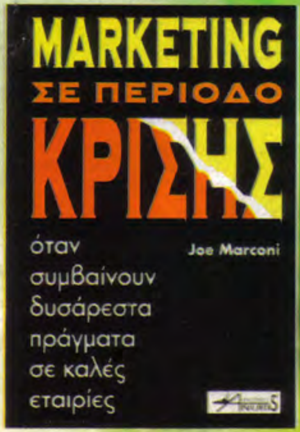
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200

ΓΕΝΙΚΑ

Κωδ.	Περιγραφή	Τιμή
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.200
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600









ΕΥΚΟΛΑ!



ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΛΕΝΤΟ!

ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ

COMPULINK GRAPHICAL USER INTERFACE & OFF-LINE READER

Η ολοκληρωμένη λύση για τη σύνδεσή σας με την CompuLink και το Internet σε πλήρες γραφικό περιβάλλον.

- **Ολες οι λειτουργίες της CompuLink με το πάτημα ενός πλήκτρου.**
- **Διαβάστε ή γράψτε τα μηνύματα του mail ή των διασκέψεών σας και διαχειριστείτε τα CDs του συστήματος σε κατάσταση Off-Line.**
- **Μόνο με ένα πλήκτρο συνδεθείτε με το Internet σε γραφικό περιβάλλον.**

ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.

ΚΩΔ.: GAIA

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** **για PC/XT** **για AT/286** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	 15.000 25.000
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" **για Amstrad 6128 & Plus**	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS** **(win) v. 2.0** **νέα, βελτιωμένη έκδοση** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	 19.700
S9.	**VISUAL DOMINUS PRO** **(win) v. 3.0** **νέα, επαγγελματική έκδοση,** διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	 39.700
S10.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	12.000
S11.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S12.	**STOCK MANAGER LIGHT** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44 MB	39.000
S13.	**STOCK MANAGER SUPER** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44 MB	89.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:.................................... ΟΝΟΜΑ:.................................... ΗΛΙΚΙΑ*:..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.................................... ΠΟΛΗ:.................................... ΤΚ:.................. ΤΗΛ.:....................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.................................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ:.................................... ΗΜ/ΝΙΑ:....................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:.................................... Α.Φ.Μ.:.................. Δ.Ο.Υ.:..................
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ....................................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.............................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

PIXEL

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES

MULTIMEDIA & CD-ROM



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

650MB FREE SOFTWARE

ΔΕΙΤΕ ΤΟ!
ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΟ!
ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΤΟ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο "MULTIMEDIA & CD-ROM" για ένα χρόνο (11 τεύχη) με έκπτωση 10%

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 19.800 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 17.600 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 33.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ:........................ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ Τ.Κ.:............ ΠΟΛΗ:........................

ΤΗΛ.:........................ ΗΛΙΚΙΑ:............ Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας:........................

❑ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο........................(προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των........................δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας........................ Ημερ. Λήξης........................ Υπογραφή........................

ΤΟ ΠΙΟ MULTIMEDIA ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ!